1895 Ft 2009. 07.

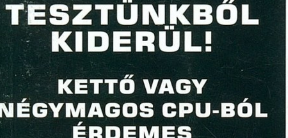
ALIENS VS PREDATOR

FELTÁMAD A NAGY KLASSZIKUS, VAGY MEGINT MEGGYALÁZNAK VALAMI SZÉPET ÉS JÓT?

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

NÉZD MEG ÉS TETSZENI FOG!
MI IS MEGLEPŐDTÜNK!



KELL-E NÉGYMAGOS CPU?

TESZTÜNKBŐL KIDERÜL!

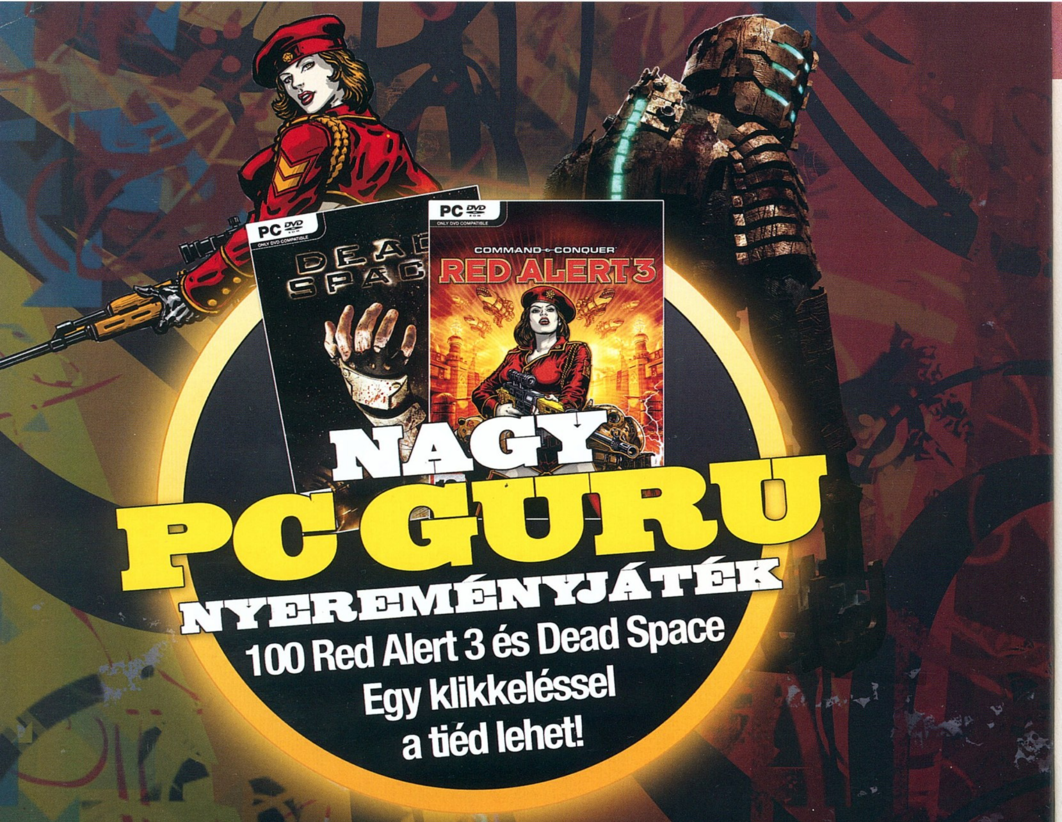
KETTŐ VAGY NÉGYMAGOS CPU-BÓL ÉRDEMES JÁTÉKGÉPET ÉPÍTENI

MODERN WARFARE 2

JOBB TÖRTÉNET, FEJLETTEBB AI, RÉSZLETESEBB KÖRNYEZET ÉS ÉLETHŰ MODELLEK - NO MEG A JÓL MEGSZOKOTT MINŐSÉG AZ INFINITY WARDTÓL

BEMUTATÓ 6 OLDALON

A LEGJOBB MAGYARÍTÁSOK A DVD-N * X-MEN ORIGINS: WOLVERINE



100 vadonatúj program

Több mint 1 millió forint értékben

Most tiéd lehet az 50 Dead Space és az 50 Red Alert 3 egyike!

Mit kell tenned?

Csak látogass el a pcguru.hu/100jatek oldalra és két klikkeléssel máris az esélyesek közt lehetsz.

Mennyire jók a játékok?

A Dead Space, az év horrorjátéka, a Guru 95 százalékra értékelte. Mindkét program bolti ára 10 750 Ft.

***Gurusok!**

A nyereményeket a kiadóban vehetitek át (itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy találkozz a szerkesztőkkel) vagy 900 Ft postaköltség fejében kipostázzuk őket. Sorsolás: július 4-én. A nyerteseket július 6-ig értesítjük.

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Itt a nyár és ami a legjobb: a Guru tartalmán ezt észre sem fogod venni! Olyan válogatást adunk most át nektek, amire júniusban még nem volt példa. Elsőként itt a Modern Warfare 2 – a játék, amit az egész világ vár, amelynek elődjéből 12 milliót adtak el, és ami a PC Guru-olvasók kedvence. De vajon jobb lesz-e, mint az elődje? Jobb hát! Nézd meg a képeket, olvasd el Miguel cikkét és pontosan kiderül, miért.

Az Aliens vs Predatort mi még a MW2-nél is jobban favorizáljuk. Már a több éve készült Monolith-féle AVP2 is zseniális volt (csak imádni lehetett, ahogy a karabélyokon elhelyezett elemlámpák pásztázták körülöttünk a terepet) –, de gondoljatok bele, hogy micsoda rettegés lesz itt a jelenlegi hardvertechnológiával?! Mivel a játékot nagy örömünkre PC-re is bejelentették, nem is volt kérdéses, hogy kiemelt bemutatóban foglalkozzunk vele.

Amire még nem volt példa: a PC Guru nagy nyereményjátékában most pillanatok alatt dobozos Dead Space-hez vagy Red Alert 3-hoz juthatsz. Csak látogass el a **www.pcguru.hu/100jatek** oldalra. A korábbi limitált nyeremények helyett most 100 programot sorsolunk ki, így az egyik jó eséllyel a tiéd lehet!

Végezetül: hallgass ránk, és ne hagyd ki a Windows 7 megjelenés előtti utolsó változatát. A Guru bootolható DVD-jéről most feltelepítheted és 2010. március 1-ig ingyen használhatod. Itt van végre egy modern rendszer, nem a megkopott XP, nem a bukott Vista, hanem valami új, valami friss, ami szinte kötelező minden gamer PC-jére. Ezzel garantáltan a csúcson leszel!«

A GURU LEGYEN VELETEK!

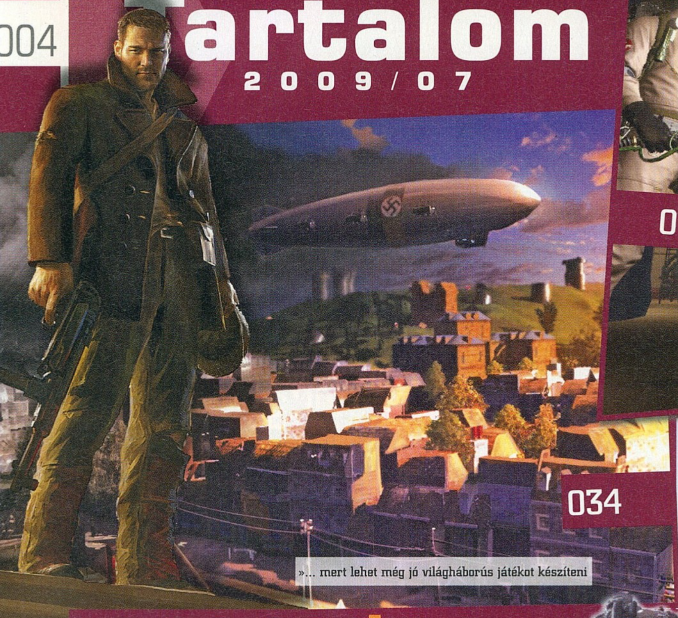
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!

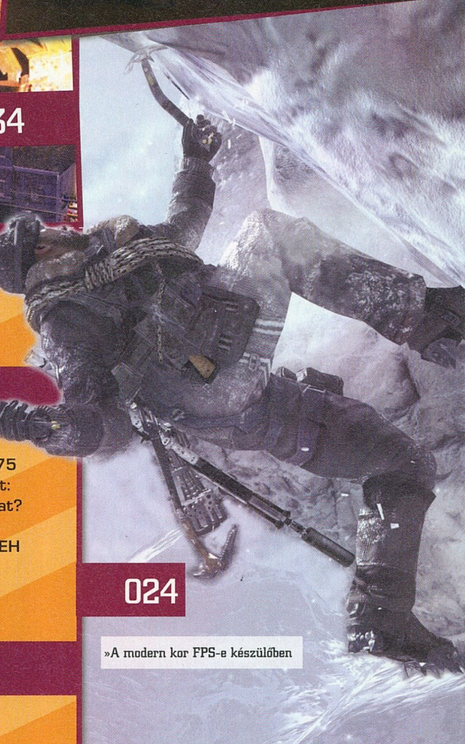
Találkozunk minden negyedik csütörtökön!

A PC guru következő száma 2009. július 2-án jelenik meg!

Tartalom
2009/07


034
»... mert lehet még jó világháborús játékot készíteni

078
»Méltó régi nagy híréhez?


024
»A modern kor FPS-e készülőben

»Bemutató

010 Hírek
018 Blur
020 A tizedik bugyor
024 Modern Warfare 2
030 Dead Rising 2
034 The Saboteur
038 Kingdom Under Fire 2
040 Alien vs Predator
046 Fifa 10

»Teszt

048 Sims 3
054 X-Men Origins: Wolverine
058 Velvet Assassin
061 Helldorado
062 Bionic Commando
064 Fallout 3: Broken Steel
068 Terminator: Salvation
070 Battlestations: Pacific
074 Spore: Galactic Adventures
076 Still Life 2
078 Ghostbusters
082 Twitter: Már nem csak a madarak csiripelnek

»Konzol

090 Patapon 2
092 InFamous

»Hardver

099 Guru ÁlomPC
100 NVidia Geforce GTX 275
102 A nagy processzorteszt: Kettővel több, maradhat?
104 Acer Aspire 3935
105 HP Pavilion DV6-1130EH
106 Ati Radeon 4770
108 Windows 7 RC1
112 Homok a Gépezetben

»Rovatok

084 Top 5 Classic
085 Nosztalguru
086 Gondolatébresztő
117 Mobiljáték
118 Levrov
122 Külvilág

»Magyar, japán, két jó barát...

070

054

»Meglepő módon nem rontották el

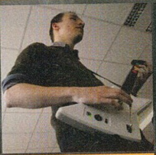
»Az ember itt csak táplálék

040

Mostanában megint előkerültek a kutatók meg az ő eredményeik. Hiszel abban, hogy a túlzásba vitt számítógépezés rossz hatással van az egészségre?

Shoebaron

Persze! Elég ha csak Miguelre és Chrisre nézek itt az asztalommal szemben! De ez még mindig jobb, mint a Mátrix. A legnagyobb különbség, hogy a valóságban ki is lehet (és ki is kell!!!) törni: jó példának ott van Bate, aki ipoddal fut és minden adatot a cipője rögzít egy komputerbe, hogy aztán a blogján büszkélkedjen vele.



Bate

Ha a számítógép előtt töltött idő a híreknek és a kutatásoknak megfelelően valóban rossz hatással lenne az emberre, akkor én már rég halott lennék, hiszen a nap 24 órájából legalább 15-öt a gép előtt vagyok. Persze mellette néha sportolok is, szóval lehet ezért nem kerültem még koporsóba...

Miguel

Szerintem meg a kutatók töltenek túl sok időt a gépek előtt, és ez az eredményeken is látszik. Nem lehetne már lógva hagyni minket, kockákat (illetve néhány esetben gömböket)? Nézzék meg inkább, hogy mitől van mostanság ez a sok erőszak, vagy hogy miért értéktelenednek el az emberi kapcsolatok. Ja, várjunk csak...

Chris

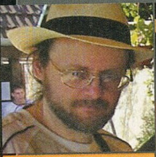
Ez biztosan valamelyik sportszergyártó cég ördögi propagandája, a számítógép-gyűlölet eredménye! Még hogy a nem mozgás egészségtelen, bah! Különben meg hagyjatok békén, mert a hasamtól már nem férek hozzá a billentyűzethez, és tök fáradt vagyok, mert ezt is egy pálcával írtam be a gépbe.

Joc

Természetesen nem. A mostani gamer egerekbe nem véletlenül lehet ám súlyokat pakolni... Rakjuk meg tehát jól az egeret súlyokkal, így egész nap edzhetjük magunkat – akár játék közben is! Haladók nyomhatják egyszerre két kézzel és két egérrel. (A legprofibbak pedig – mint mi – egyszerre két kézzel, két lábbal.)

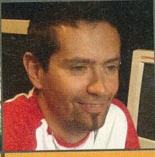
Nightbagoly

Kis túlzással gyermekkorom óta bambulok a monitor előtt, és az égadta egy világon semmi bajom nincs. Na jó, némi gerincferdülés, asztma, látni sem látok, és rendszeresen vérben forognak a szemeim... De legalább az izületeim tökéletesen rendben vannak. Bezzeg, ha fociznék...!



Kredenc

Valami miatt csak fel kell dobni a pacskert, nem igaz? A gép előtt töltött idő alatt a következőket egészen biztosan kivédem: tutira nem csap el a villamos, nem esik a fejemre egy gravitációhívő féltégla, nem fulladok a medence vizébe, nem megy ki a bokám, és nem ütnek le egy sötét sikátorban...

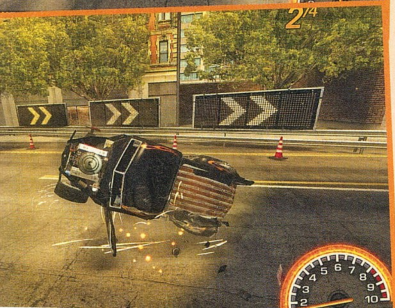


Ricco

Akár hiszek, akár nem, én már alig látok, mert a hosszú évek alatt amit a gép előtt töltöttem, kisült a szemem, görbe lett a hátam. Érzékeny lettem a kinti levegőre, és amikor megpróbáltam közelebb emelni a monitort, hogy lássam a betűket, lágyéksérvet kaptam. Szerintem van benne igazság.

Nem győzni jöttünk, hanem pusztítani

»fejlesztő: BugBear Entertainment
»kiadó: Empire »web: www.flatoutgame.com



Az elmúlt számok a szerepjátékok jegyében teltek, most azonban sebességet váltunk: legújabb teljes programunk ugyanis autós, de olyan, amelyre eme sorozatot leszámítva körülbelül a Destruction Derby című eposz óta vágytak a stílus rajongói.

írta» NIGHTBAGOLY

Azonban mielőtt kitérnénk a részletekre, fontos leszögezni a stílustól ódzkodók számára: a FlatOut 2 merőben más, mint amit egy autós programtól elvárna az ember. Itt nem azt kell nézni, hogy a gumink kopásának köszönhetően már nehezebben vesszük be a kanyarokat, és a helyes ütemben való váltásra sem fektettek túl nagy hangsúlyt - a most teljes játékként átnyújtott programban ugyanis beérni a célba csak az egyik lehetőség. A többi, nos, abban rejlik az igazi varázslat...

TÖRNI VAGY NEM TÖRNI, EZ ITT A KÉRDÉS

Miután relatív kevés hely áll rendelkezésünkre az ömlengéshez - már pedig a FlatOut folytatása maximálisan megérdemli ezt - gyorsan vágjunk is a közepébe. A szoftver elsődlegesen grafikájának minőségével és gépigényével tűnt fel a Need for Speed uralta PC-s piacon - ugyanis nemcsak hogy gyönyörű, de megmozdításához egy ma már jelentősen átlag alattinak mondható konfiguráció is bőven elegendő. A műben megforduló járművek külseje lenyűgöző (ráadásul ezeket szinte az utolsó csavarig széttörhetjük menet közben), a pályák kidolgozása bőven átlag felettinek mondható, ha pedig mindez nem volna elegendő, valószínűleg a világtörténelem egyetlen olyan autós programjával van dolgunk, amelyben az amúgy akciójátékokban megjelenő rongybaba-fizikának is igen komoly szerepe van. Hogy a megfontolt vezetés, vagy a zúzda közben ne zökkenjünk ki a stílusból, a Bugbear brigádja számtalan nagyszerű, rockos zenét licencelt: menet közben ugyanúgy megszólalhat Rob Zombie vagy a Nickelback, mint az Audioslave - a pörgős dallamok pedig még inkább felpumpálják majd bennünk a stílusból fakadó hatalmas mennyiségű adrenalint. Most, hogy túlestünk a kötelezőnek mondható külsőségeken, azonnal vágjunk is bele a lényegi részbe, vagyis magába a játékba. A szoftver számtalan játékmódot kínál, de természetesen az első, és legfontosabb maga a karrier, amelyet a segítségével befuthatunk. Mint az összes konkurenciában, a FlatOutban is elsődleges feladatunk a győzelem, a leggyorsabb körök lefutása, vagy éppenséggel egy-egy bajnokság csont nélküli végrehajtása - ezekért busás jutalmat kaphatunk, amelyekből újabb járgányokat vásárolhatunk magunknak. Fontos megjegyezni, hogy sajnálatos módon ezek a kocsik nem valós licencek alapján kerültek a szoftverbe - miután az összes négykerekűt gyakorlatilag karosszériáig bonthatjuk, ez nem is csoda. Apropó, rombolás: azt már említettük, hogy a stílushoz hűen alapvető dolgokért pénzt kaphatunk, azonban azt nem, hogy olyasmikért is, amelyekre máshol még nem volt példa. Ha valaki úgy dönt, hogy menet közben inkább a konkurenciáját aprítaná fel, megteheti: ha frontálisan ütközünk, ha mozgásképtelenné tesszük az ellenfeleinket, vagy ha csak nemes egyszerűséggel jó messzire repülünk ki a szélvédőn keresztül sofőrünkkel, azért is jár pénz - így azok is

»EGY KIADÓ EMLÉKÉRE«

Mindig szomorú dolog egy cég bezárásáról tudósítani, ráadásul ez a dolog most aktuális – teljes játékunk nemzetközi kiadójáról, a londoni bázisú Empire Interactive-ről van ugyanis szó. A több mint húsz éve (1987-ben) alapított vállalat ugyan nem sok nagybetűs legendát tett le az asztalra, ám mégis rendszeresen afféle megmentő szerepben tetszelgett nagyon sok fejlesztő számára: nélküle sem a The Longest Journey folytatása, sem aktuális teljes játékunk nem kerülhetett volna piacra. Az Empire tehát híres volt olyan címek felkarolásáról, amelyekről a nagyok már lemondtak – a világválság azonban őt sem kímélte. A lakat felkerülése után a kiadó félszáz embere került az utcára. Lehet persze a nemzetközi helyzetre, a kalózváltozatok előretörésére, a rossz minőségű játékokra, vagy akár a rossz gazdasági döntésekre is hivatkozni, a tény tény marad: az Empire nincs többé.«

begyűjthetik a legjobb járgányokat, akik nem rendelkeznek elég türelemmel az okos versenyzéshez. Egy dologról még nem tettünk említést - azok pedig a járgányok, amelyekből akad dögivel. Minden egyes kocsi hat különböző tulajdonsággal rendelkezik (végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség, erő, súly, illetve nitró), a különböző versenyszámokhoz pedig különböző képességekkel bíró autók lehetnek a nyerők: zúzáshoz elsődleges szempont az erő, versenyzéshez a gyorsulás/sebesség, és így tovább. A pénzünket tehát nem éri meg kuporgatni, hiszen ahhoz, hogy sikeresek legyünk, szinte minden fajta kategóriából (derbi, verseny, utcai, kaszkadőr) érdemes újabb és újabb autókat beszerezni, hogy az extra kocsikról (amelyek között akad egy batmobile-klón, de egy iskolabusz, és egy kamion is!) már ne is beszéljünk. Természetesen elhisszük, hogy mindez még oltári kevés volna, ha minimális pálya állna a rendelkezésünkre - de a FlatOut folytatása ebben sem vall kudarcot. Ha mindent számításba veszünk, közel hatvanféle variáción vágtathatunk keresztül (természetesen a szokásos oda-vissza kombinációkkal együtt), sőt, ha meguntuk, hogy konkurenseinket a célba való beérésben akadályozzuk meg, még akkor is ott vannak az úgynevezett arénák. Ezekben nincs startvonal, az egyetlen feladat az eszetlen zúzda - minél több kárt okozunk a többieknek, annál jobb lesz nekünk - erre pedig még a helyszínek is rádobnak egy lapáttal, hiszen a roncsderbi zseniális területeken zajlik, legyen szó egy parkolóházról, gladiátor-arénáról, vagy éppenséggel egy, nem a tűzveszélytelenségéről híres benzinkútról.

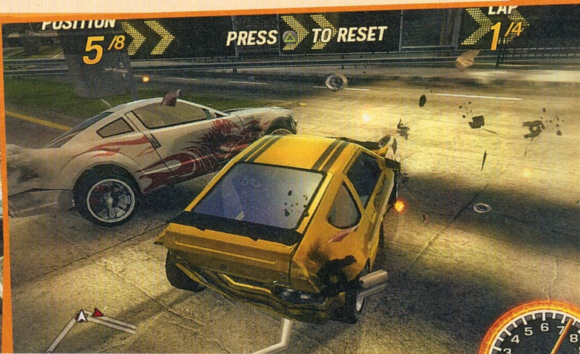
MINIMUM KONFIGURÁCIÓ

PAKSON MEGINT NEM MIATTUNK IZGULNAK

Az előző hónaphoz hasonlóan most sem kerül veszélybe a paksi atomerőmű teljesítménye, hiszen a Flatout második részéhez mindössze a következőket kell a gépházba pakolni: 1500 MHz-s processzor; 256 MB RAM; 1100 MB szabad hely, 64 MB-os VRAM-mal ellátott, PixelShader 2.0 kompatibilis VGA

SZÁLLJ, SZÁLLJ, SZÁLLJ FEL MAGASRA

Ne essen pánikba azonban az sem, akit semmilyen szinten nem érdekel a vezetés - e havi teljes játékunkban ugyanis az is megtalálhatja a számítását, aki ne adj isten kormányhoz sem nyúlna. Egy tucatnyi, ebben a műfajban tényleg sohasem látott minijáték is helyet kapott, amelyekben a hangsúly nem a járgányon, hanem a zseniális rongybaba-fizikával ellátott sofőrön van. Miután ezek magukban eladnának egy programot, az egy tucatnyi játék teljes felsorolása külön cikk lehetne, de érdemes kiemelni a bowlingot (amelyben egy karambol után egy marék bábut kell ledönteni), a baseballt (amelyben egy ütőről lepattanva kell minél távolabbra suhanni), vagy a kosárlabdát (ahol a különböző, pontokat érő lyukak közül kell a legértékesebbe vetődni). Miután minden cselekedetünk pontot ér, ezeknek a minijátékoknak a különböző variációi remek szórakozást jelenthetnek akár egy házibulin is, már ha a résztvevők nem ódzkodnak alapból bármilyen PC-től. Kár tovább húzni a dolgot - a FlatOut 2 zseniális játék, pláne ha azt vesszük figyelembe, hogy a műfajból akkora hiány volt PC-re, mint ide Kanada. A rengeteg autó és pálya, a remek karriermód és az elképesztően szórakoztató minijátékok sokasága együtt képes arra, amire a legtöbb hasonszőrű játék nem: hosszú-hosszú hetekre lekötheti még azokat is, akik amúgy ódzkodnak a stílustól. Bár a vezetési élményből az első rész óta jócskán lecsíptek, valljuk be, ez a műfaj sohasem erről szólt - az, ami megmaradt, pedig tökéletes a kikapcsolódásra és a szórakozásra.«



DVD-TARTALOM

» ESET SMART SECURITY

E HAVI KÓD: 8B2JAP INGYENES VÍRUSVÉDELEM A DVD-N

A program ingyenes használatához a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok és a kód minimum harminc napig teljes körű védelmet fog biztosítani a gépetek számára.

» JÁTÉKDEMÓK

GOBLIIINS 4

Másfél évtized után elérkezett az idő egy újabb Gobliiin-mókára, ugyanis visszatért a híres-neves point & click-kalandjáték egy képernyőre bontott, három karakterrel operáló alkotással. Ezúttal is különböző fejtörőket megoldva kell szintről-szintre haladnunk, de persze a humoros körítés most sem hiányozhat belőle. A DVD-mellékletünkön megtalálható demonstrációban most ebbe kóstolhatunk bele egy-két fifikás pálya erejéig.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.8GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 5700+ / Ati Radeon 9600+)
Web: http://www.gobliiins4.com/

Ezen kívül még Euro Truck Simulator és Puzzle Kingdoms demókat találhattok lemezmelléklete-

» PCG Live!

VIDEÓTESZTEK, ELŐZETESEK

Ezúttal is kalapáccsal kellett felpasszíroznunk a havi PCG Live videoanyagot, de végül csak sikerült több mint fél tucatnyi videoértékeléssel elküldeni sokszorosításra DVD-mellékletünket. Itt lesz a legújabb magyar gyöngyszem, a Battlestation Pacific, vagy az überbrutális X-men Origins Wolverine játék. Emellett a moziba járóknak is igyekeztünk kedvében járni és hat filmelőzetessel várjuk őket, melyekből külön kiemelnénk a Moon és a District 9 című sci-fiket.«

MEDIAMONKEY INGYENES VERZIÓ

Tedd rendbe az MP3-könytáradat

MP3-gyűjteményünk is igényeli a rendet, kategorizálást, főleg mostanság, amikor már lassan mindenkinek van valamilyen hordozható MP3 lejátszója. Előfordulhat, hogy a zeneszámok rossz adatokat tartalmaznak, hibás előadó vagy számcím szerepel az ID3Tag-ban. Ebben segíthet a MediaMonkey, amely leszedi az internetről az albumokhoz tartozó információkat, szükség esetén kijavítja azokat, illetve albumképet tölt fel a számok mellé. Emellett képes a fájlneveket is átnevezni a számcímeknek megfelelően, valamint egy rakás más hasznos dolgot is elvégezhetünk vele – ebből következik, hogy erre a programra minden MP3-gyűjtőnek szüksége lehet.«

» WINDOWS 7 RC1

Ha már annyit ajnároztuk a Microsoft soron következő operációs rendszerét, úgy gondoltuk, örömmel vennétek, ha első kézből próbálhatnátok ki a már majdnem végleges változatot. Ezért e havi DVD-mellékletünkön most megtalálható a Windows 7 RC1, amit meglévő operációs rendszeretek mellé vagy helyett feltelepíthettek, és fél évig ingyenesen használhattok.

Amennyiben a kipróbálás mellett döntötök, akkor csupán annyi a teendőtök, hogy interneten szereztek egy ingyenes regisztrációs kódot (ehhez adunk egy linket a lemezen), majd elindítjátok számítógépeteket úgy, hogy az DVD-mellékletünkről bootoljon. «

» TELJES TARTALOM«

»JÁTÉKDEMÓK:
Euro Truck Simulator / Gobliiins 4 / Puzzle Kingdom

»SHAREWARE-JÁTÉKOK:
Adventures of Robinson Crusoe / Deep Voyage / Diamond Drop 2 / Escape Rosecliff Island / Golden Sub / Grandmaster Chess Tournament / Legacy World Adventure / Plan It Green / The Tales of Bingwood To Save a Princess

»INGYENES JÁTÉKOK:
Flying Model Simulator / GrowWing / Territory

»VIDEOELŐZETESEK:
Beyond Good and Evil 2 / Bioshock 2 / Call of Duty Modern Warfare 2 / Duke Nukem Forever / Mass Effect 2 / Prototype (2db) / Red Dead Redemption / Stark D-A-C / Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

»JAVÍTÁSOK:
Bully Scholarship Edition v1.2 / Elven Legacy v1.0.9.2 / Euro Truck Simulator v1.2 / Tom Clancy's EndWar v1.02

»MOZIELŐZETESEK:
Armored / District 9 / GI Joe: The Rise of the Cobra / Moon / Orphan / The Proposal

»PCG LIVE-TESZTEK:
Battlestations Pacific / Demigod / InFamous / Velvet Assassin / X-Men Origins: Wolverine / Zeno Clash

»HÁTTÉRKÉPEK:
Gears of War 2 / Overlord 2 / Red Steel / Stormrise / Wheelman / Dawn of War 2 (2db) / World in Conflict: Soviet Assault / Battlestations Pacific (8db) / The Sims 3 (4db) / X-Men Origins: Wolverine (5db)

»TURKÁLÓ
CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / Burn4Free v4.6 / BurnAware Free v2.3.3 / DeepBurner v1.9 / ImgBurn v2.4.2.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.5 és nVidia Forceware 185.85 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.6 / Hypersnap v6.50.02 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96 | Multimédia: Adobe Reader 9 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.7.5 / MediaMonkey v3.07.1191 / Quicktime Player v7.6 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.552 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.1 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.12.0.658 | Számítógép-védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Avira AntiVir Personal v9.0.0.394 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

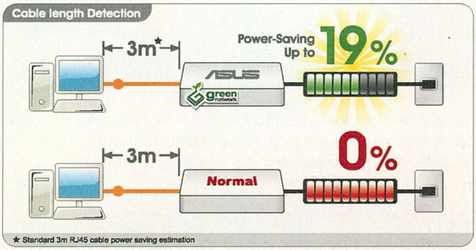
Az ASUS RT-N15 vezeték nélküli router és USBN11 vezeték nélküli hálózati USB adapter

Könnyen telepíthető védett hálózatok!

Gondolt már arra, hogy bonyolult konfigurációk nélkül telepítsen egy védett vezeték nélküli hálózatot? Ez immáron néhány egyszerű gombnyomással lehetséges az új ASUS RT-N15 SuperSpeed N Gigabit vezeték nélküli router és az USB-N11 vezeték nélküli hálózati USB adapter segítségével!

Könnyű telepítésű biztonságos hálózatok az ASUS EZLink-kel

Az ASUS egyedülálló EZLink technológiájának köszönhetően a védett vezeték nélküli hálózatok bonyolult telepítése immáron a múlté. Az EZSetup és Windows Connect Now (WCN) kombinálásával egyszerűen csak megnyomjuk a vezeték nélküli védett telepítés (WPS) gombot az RT-N15 készüléken, és percek alatt efuttathatjuk a védett hálózat telepítését végző varázslót. Hasonlóképpen, az USB-N11-es szintén rendelkezik egy WPS telepítő gombbal, amelyet az adapteren és a routeren megnyomva automatikusan létrejön a védett hálózat, bonyolult konfigurációk nélkül.



Gyors és egyenletes adatátvitel

A SuperSpeedN router alkalmazásával az RT-N15-ös 300Mbps sebességig terjedő adatátvitel nyújtására képes, az USB-N11-es pedig a 11g szabványoknál akár ötször gyorsabb áteresztőképességet tud elérni, ami ideálissá teszi vezeték nélküli multimédiás adatátvitelre, fájlok megosztására és internetes játékok futtatására, bárhol is tartózkodjunk a lakásban·

EZQoS – igény szerinti sávszélesség (BOD) néhány kattintással

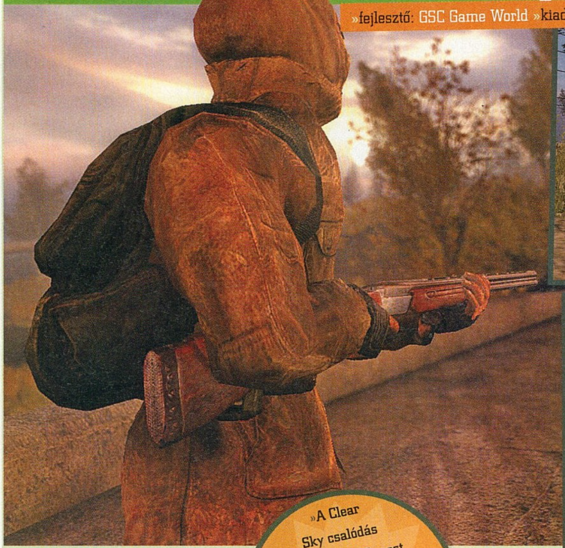
A számtalan hasznos alkalmazások egyike az igény szerinti sávszélesség. A gördülékeny használat biztosítása érdekében egyidejűleg több vagy kevesebb sávszélességet rendelhet hozzá a párhuzamosan futó hálózati folyamatokhoz (FTP, játékok, P2P).

ASUS Zöld Hálózati Technológia (GNT) – energiatakarékos, környezetbarát

Az RT-N15-ös megvalósítja a Zöld Hálózati Technológiát, így a legjobb teljesítményt nyújtja minimális áramfogyasztás mellett egymástól eltérő kábelhossz esetén. Nagyobb energiamegtakarítást, magasabb fokú környezetvédelmet biztosít anélkül, hogy a teljesítmény rovására menne!

»S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat – bejelentve

»fejlesztő: GSC Game World »kiadó: n.a »megjelenés: n.a



»A Clear Sky csalódás volt, így a GSC most azon van, hogy kiköszörülje a csorbát. Az alapokhoz való visszatéréssel erre minden esélyük megvan.«

A Clear Sky után újabb Stalker-cím, reméljük, hogy ez jobban beváltja a hozzá fűzött reményeket. A történet röviddel a Shadow of Chernobyl cselekménye után kezdődik (tehát az első részt folytatjuk, nem pedig újabb előtörténetet kapunk). A fő sodor lényege, hogy a hadsereg egy frissiben felfedezett ösvényen keresztül megpróbálja az irányítása alá vonni a Zóna szívében elhelyezkedő atomerőművet (legalábbis, ami maradt belőle). Az akciót légi felderítés készíti elő, hogy aztán a levegőből kapott információk alapján frissített térképek segítségével a fegyveresek könnyedén nyomulhassanak a célig. Azonban hiába a mindenre kiterjedő szervezés, az akció balul sül el. Az ukrán kormányzat persze tudni akarja, hogy mi történt, ezért a titkosszolgálat egy ügynököt küld a helyszínre – és itt jövünk mi a képbe. Az ígéretek alapján mindent megkapunk, ami csak eszünkbe jut: lesznek új szörnyek, átdolgozzák a kezelőfelületet, az eddigieknél is részletesebb lesz a helyszínek kidolgozása, megújul a küldetésrendszer, de ami a legjobb: a történet befejezése után is játszhatunk majd tovább, kedvünkre barangolva a Zónában. Ha hinni lehet a fejlesztőknek, a harmadik eresztés hangulata inkább az alapjáték légkörét hozza majd vissza. Nem lesz több végtelenített háború a szemben álló felek között, hanem visszakapjuk azt az érzést, hogy a sztalkerek különleges és ritka emberek, akik egyedül járják a fertőzött területet, nem pedig csoportba verődve, állig felfegyverkezve bandáznak.«

Sims 3 »« Való élet

»Mivel mi magunk sem hisszük feltétlenül, hogy a Sims-sorozat megérdemli azt a pénzbeli elismerést, amit a világ vásárlóképes népességétől kap, kapva kaptunk az alkalmon, hogy végre „élőben" is kipróbáljuk, milyen lenne az élet a virtuális feldolgozásban. Az eredmény nem lett egyértelmű, így kis listába szedve tekintjük át újra a tapasztalatokat.

»Victory: The Age of Racing – MMO, kocsikkal

»fejlesztő: Vae Victis »kiadó: GamersFirst »megjelenés: n.a

Érdekes próbálkozásról kaptunk hírt a minap: autóversenyes MMO, méghozzá a hatvanas évek Forma 1-es stílusát és külsőségeit koppintva. Az alapok nem rejtenek semmi meglepőt: a játékosok rövid versenyekben szerezhetnek tapasztalati pontot és pénzt, majd e két „nyersanyag" felhasználásával cicomázhatják a kocsikat és a tulajdonságaikat egyaránt. A környezet és a játéknak helyet adó világ úgy általában a régi és a modern keveredéséből születő grafikai stílust mondhat magáénak, ami pont az arany középút a lelketlen versenypályák és az MMO-kban megszokott, cuki japán kislánykás történet között. Az első információk szerint a játék ugyan nem szimulátornak készül, de azért a készítők odafigyelnek a járművek fizikájának minél pontosabb modellezésére. További érdekesség, hogy a fejlesztők blokkokra bontják az autót, így nem kell attól félni, hogy a tuningolás kimerül a színek és a lökhárító formájának kiválasztásában – ha hihetünk a sajtóközleménynek, a rendszer végtelen számú lehetőséget, és ezzel együtt hatalmas változatosságot ígér. Carlo Natividad, a kiadó egyik munkatársa elmondta, hogy a játék igazi különlegessége lesz a F2P (free to play, vagyis ingyenesen játszható) MMO-k piacán: „A Victory szórakoztató és izgalmas játék lesz, amit mindenki élvezni fog."

«Valóság

REGGELEK: A valóságban nekünk hatalmas előnyünk van, hiszen a munkába járásnak csak egy szempontja van: határidőre legyen meg minden, amit az adott hónapban nyomtatásban szeretnénk viszontlátni, így a korai kelést csak hírből ismerjük, szerencsére..

SZAKMAI SIKER: Most viccen kívül, mi lehet még annál is nagyobb siker, minthogy eladjuk munkaként az egész napos játékot? A lottó főnyereménye maximum, de arra meg még annál is jóval kevesebb esélyünk van, mint hogy valaha megjelenik a Duke Nukem Forever...

PÁRKAPCSOLAT: Bár az ide elhelyezett mínusszal az életünket kockáztatjuk, de vallja be mindenki: néha jóval egyszerűbb lenne az élet, ha járna mellé használati utasítás, illetve ha változtatni lehetne a nehézségi fokon. Persze azért vannak olyan területek, amik élőben jobban... hm, sülnek el...

Sims 3»

REGGELEK: Komplett őrület, életellenes bűncselekmény: a Sims 3-ban nemcsak be kell érni reggel nyolcra, de ráadásul ha nem büdösen és éhesen akarunk munkába állni, mindehhez reggel 5:40-kor kell felkelnünk. Na, ha valami megérdemel egy hatalmas mínuszt, akkor ez lesz az.

SZAKMAI SIKER: Bár mi újságírók valóban megfogtuk az Isten lábát (és nem is eresztjük, akárhogy rúgkapál), a Sims 3 vitathatatlanul könnyebb előmenetelt biztosít a benne élőknek, mint a valóság. Némi gyakorlás a tükör előtt, pár órányi edzés naponta, és máris komoly esélyünk van, hogy asztronautaként keressünk milliókat.

PÁRKAPCSOLAT: Nagyon szívesen mondanánk, hogy a játék maga a párkapcsolati Kánaán, de azért maradjunk meg a realitásoknál: a szerelem és úgy általában a társas kapcsolatok bár jóval egyszerűbbek a számítógép generálta világokban, azért az már régen rossz lenne, ha a való élettel összehasonlítva a Sims 3 kerülne ki győztesen...

+!

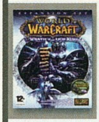
Nos, azért még nincs itt a világvége: tudományos igényességgel lefolytatott kutatásunk eredménye alapján elmondható, hogy a való élet még akkor is jobb, mint a virtuális, ha olyan csábító az alternatíva, mint a Sims 3, szóval Chris és Kredenc, itt az ideje visszatérni közénk...

–!

TOP 10

»MAGYARORSZÁG«

05.11 – 05.17

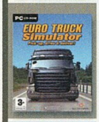


WoW: Wrath of the Lich K.
Valaki hozzon pár rúd dinamitot, mert ezt a játékot lehetetlen lesz innen kimozdítani. Hónapok óta tartja első helyét a WoW kieg.

PCG 09.01 »97%«

Counter-Strike Source
Talán a legtöbb gőzt ezzel a játékkal csapolhatjuk le a fejünkből. Ha üvöltöző játékosokat látsz, tuti ezzel nyomulnak.

PCG 04.12 »87%«

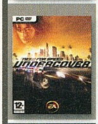


Euro Truck Simulator
A híres szimulátor-sorozat egyik jeles képviselője. A szemétkocsi-szimulátor után mi már nem csodálkozunk semmin.

PCG XX.XX »XX%«

WoW: Battlechest
Hihetetlen izgalmakat, végtelen kalandokat és sok-sok szórakozást ígér a WoW. No meg -1 barátnőt.

PCG XX.XX »XX%«



Need for Speed Undercover
Kétségkívül az utolsó rész volt a leggyengébb része a sorozatnak, szerencsére a Shift mérföldekkel odaver majd mindegyiknek.

PCG 08.13 »75%«

FIFA 09
Tudjátok, hány FIFA játék jelent már meg eddig az EA-tól? 26. Jó, ebből néhány csak konzolokra, de akkor is, ez még gombócból is sok.

PCG 08.11 »93%«

GTA IV
Egy kisebb titkot árulunk el azzal, hogy a szerkesztőségünk nagy része nem kedveli a GTA-sorozatot. Na igen, ízlések és ficamok.

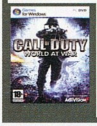
PCG 09.01 »97%«

Sacred 2
Jól tartja magát a Seven M kiadásában megjelent Sacred 2, kalandjáték-kedvelők bizonyára örömmel fogadják az árcsökkentést.

PCG 08.10 »69%«

Táltos Paripám 2
Atya. Úr. Isten. Már az első résszel is rengeteget játszottunk, és most senki nem szólt, hogy végre itt a második?!!

PCG XX.XX »XX%«

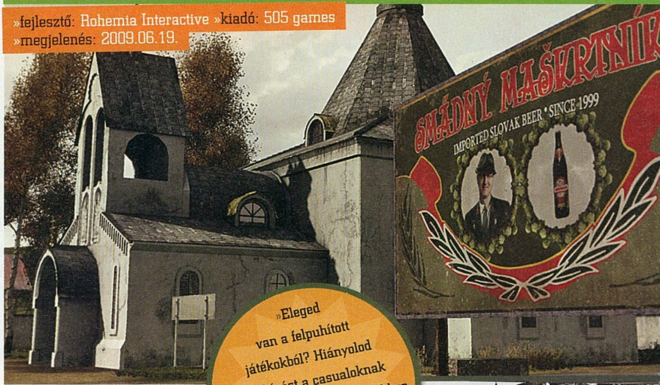


Call of Duty: World at War
Nemrégiben megjelent a második térképcsomag a játékhoz, már érezni a GotY változat előszelét.

PCG 08.13 »90%«

»Arma II – Megjelenés előrehozva!

»fejlesztő: Bohemia Interactive »kiadó: 505 games
»megjelenés: 2009.06.19.

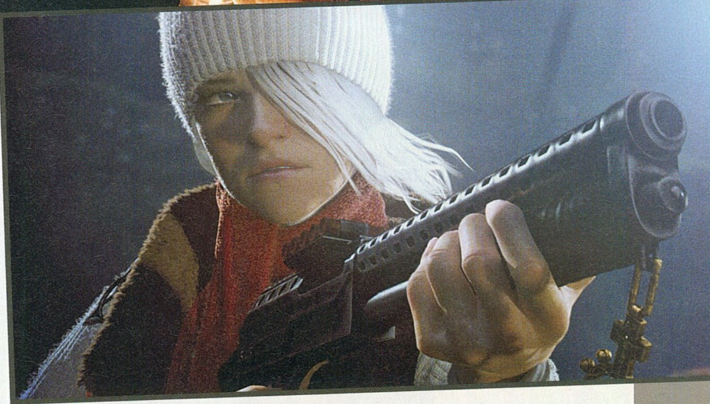


»Eleged van a felpuhított játékokból? Hiányolod a kihívást a casualoknak készített programokból? Akkor az Arma II pontosan a te játékod!«

Az Arma II furcsa madár a mai játékok és trendvonalak világában. A harci szimulátor nehézsége, összetettsége és témája miatt egyértelműen a hardcore játékosokat célozza meg (nehezen lehetne a casual réteg felé tett nyitásként értékelni, hogy a programban a csillagképek elhelyezése olyan pontos, hogy akár tájékozódhatunk is belőlük). Szintén ritka manapság, hogy egy felső kategóriás játékot csak és kizárólag PC-re hozzanak ki, hiszen még az Operation Flashpoint: Dragon Rising is kijön minden platformra, a kézi konzolokat (talán) leszámítva. Ami viszont még ennél is meredekebb: nem a megjelenés csúsztatásáról adnak ki sajtóközleményt, hanem pont annak ellenkezőjéről. Aki tehát hajlamos arra, hogy élvezzen egy olyan játékot, amiben éjjellátó nélkül az orrát sem veszi észre, és ahol két kilométerről is leszedi a gép, ha rosszkor dugja ki a fejét a fedezékből, az készüljön, mert a játék két hét múlva már a boltok polcain pihen! A dobozban amúgy nemcsak a játék kap helyet, hanem egy igencsak tekintélyes méretű kézikönyv is, ami töviről hegyire elmagyarázza a modern, kis létszámú csoportokkal operáló hadviselés minden csínját-bínját – ami azt illeti, ezek a vastag és igényes szabálykönyvek is kimentek a divatból, így épp itt az ideje, hogy a Bohemia játéka visszahozza őket a mindennapokba.«

»The Secret World

»fejlesztő: Funcom »kiadó: n.a »megjelenés: n.a



Az elmúlt években gombamód szaporodnak a különböző alapötletekre építő, masszívan multiplayer játékok, vagyis az MMO-k. A Funcom is beáll a sorba, azonban rögtön ki is lóg onnan, ugyanis a mai trendtől eltérően nem a középkorba vagy valami utópisztikus jövőbe helyezi a cselekményt, hanem napjainkba. A központi téma a horror, méghozzá az a fajta, amiből a hétköznapokban is kijut: sötét sikátorokban neszező, a szekrény mélyén és az ágy alatt megbúvó szörnyek várnak rád, akik persze nem léteznek, mert nem létezhetnek – ennek ellenére azért felkapcsolt lámpával alszol el. A játékban a világ számos nagyvárosának egyikében, mondjuk Londonban, Szöulban vagy épp New Yorkban lézenghetünk, ezek az üvegacél megapoliszok adnak majd helyet a valódi és a fantasztikum csatájának, a modern kor és a varázslat keveredésének. Az ígéretek szerint a világban nem lesznek kasztok vagy egyéb, a kreativitást megkötő szabályok – légy, aki csak akarsz és harcolj, ahogy csak tudsz, mindössze ennyi a lényeg. „Felszabadító érzés, hogy annyi év fejlesztés után végre beszélhetünk a játékról", mondja Ragnar Tørnquist, a fejlesztők vezető producere. „Sokat gondolkoztunk a helyszínen és az alaptémán, de aztán rájöttünk, hogy pont az kell, amiben élünk: a mai, modern világ a maga történelmével és legendáival, elsüllyedt városaival és elveszett civilizációival – no meg azzal a tömérdek összeesküvés-elmélettel, ami nap mint nap elönti az internetet. Népmesék szörnyei, városi legendák és a modern kultúra csodái, ezekből keverjük ki a végleges sztorit, és persze adunk hozzá egy pár szörnyet, némi mágiát, egy kazalnyi fegyvert és egy csipetnyi természetfölöttit is."«

»Azt beszéli már az egész ipar...

»Egészen szokatlan forrásból jutott tudomásunkra, hogy készül a Settlers 7: a magyar forgalmazó kottyintotta el, mikor arról mesélt, épp milyen játékokhoz próbál meg fordítókat találni. Furcsa, hogy két év alatt hova jutott a lokalizálás hazai helyzete: megtűrt, agyonhallgatott részletből meghatározó munkafolyamattá küzdötte föl magát.

»99%«

»A pletykák szerint A Square Enix (magához képest) szokatlan játékon dolgozik: a Nier címet viselő program bár továbbra is a Ninja Gaiden és a Devil May Cry hagyományait folytatja, a főhős nem valami ultralaza, jóképű gyilkológép, hanem egy harmincas évei végén járó édesapa. A történet szerint a férfi a lánya életét megmentő gyógyszert keresi – részletek később várhatók.

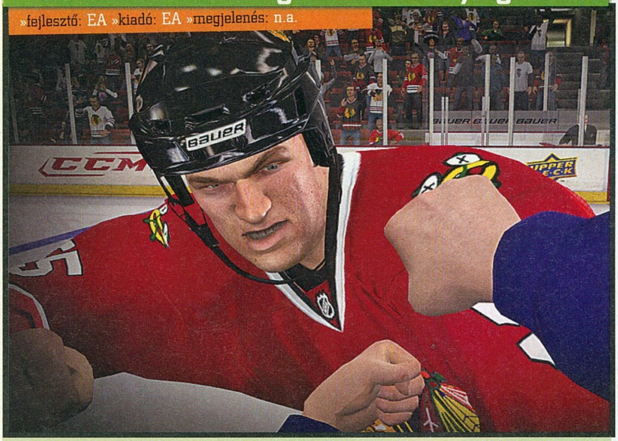
»80%«

»A Rockstar korábbi fejesei közül páran 4mm néven új céget alapítottak, és új szemlélettel közelítenek az ipar felé (ami azt illeti, ez egyszer már bejött nekik). Az új szemlélet nem más, mint hogy kifejezetten az internetet tekintik közvetítő közegnek: az egyelőre nem részletezett ötleteket csak és kizárólag az interneten (illetve mobil eszközökön) terjesztik majd.

»70%«

»NHL 10 – Végre itt a lényeg!

»fejlesztő: EA »kiadó: EA »megjelenés: n.a.



A hír első részében csak az lesz, ami minden évben: az év második felének dereka körül érkezik az észak-amerikai profi jégkorong-liga küzdelmeit feldolgozó sportjáték, ami – ha lehet – a tavalyinál is szebb, részletesebb, élethűbb lesz. Nos, ennyit a szokásokról, és most tegyünk hozzá még egy jelzőt: az NHL 10 egészen biztosan durvább is lesz, mint elődje. A kemény ütközések már 1995 óta benne vannak a játékban, és a bunyó is belekerült pár éve, de most valami teljesen mást találtak ki a fejlesztők – belső nézetet kap a meccs közbeni verekedés. Valljuk be, manapság mindenki azt kérdezgeti, hogy ugyan mi újdonságot hozhatnak még az évről évre megjelenő sportjátékok, de tessék, itt a válasz arra, hogy melyik területen szorul még „finomításra" a szimuláció. Természetesen nemcsak arról van szó, hogy mostantól FPS-nézetből öklözhetünk majd az ellenfelekkel (bár azért már várjuk, hogy Chelios fejére húzzuk a mezt, és kiosszunk neki pár csapottat), hanem valóban új rendszert kap a test-test elleni küzdelem. A sportolók a 09-es epizódban már képesek voltak a testükkel fedezni a korongot, a 10-es számot viselő játékban viszont a szorult helyzetekben korcsolyával is továbbpasszolhatjuk a pakkot. Az ütközéseknél végre szerepet kap a fizika: a nagyobb darab játékosok szó szerint a palánkra passzírozhatják az ellenfelüket (miközben állítólag a szurkolók őrjöngve dobolnak majd a plexi másik oldalán). Az NHL 10 összesen kétszáznál is több játékmenetbeli újítást és finomhangolást hoz majd, és az olyan apróságok bevezetésével, mint a levegőben lévő korong megütése, vagy az új, 360 fokos passzrendszer még közelebb hozzák majd egymáshoz a játékot és a valóságot.«

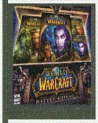
TOP 10

»AMERIKA«
04.26 – 05.02

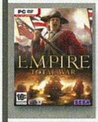
WoW: Wrath of the Lich K.
Este raid, úgyhogy hozzatok potit meg flaskát, lenyomjuk Ulduar első három bossát. Azért kéne még pár healer.
PCG 09.01 »97%«

The Sims 2: Double Deluxe
Az amcsiknak nem szólt senki, hogy már megjelent a Sims 3? Ideje lesz váltani, a következő toplistán már nem akarunk Sims 2-t látni.
PCG XX.XX »XX%«

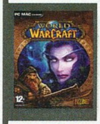
Left 4 Dead
Nálunk nem tűnik olyan népszerűnek a Left 4 Dead, mint mondjuk a Counter-Strike. Talán majd ha a gépek terén felzárkóznak a felhasználók...
PCG 09.01 »90%«



WoW: Battlechest
Amikor egy patch megjelenésére többen várnak, mint mondjuk egy új NFS játékra, akkor ott lehet mire büszkének lenni.
PCG XX.XX »XX%«

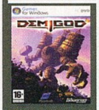


Empire Total War
Még mindig dúl a háború virtuális csatatereinken, legalábbis erről árulkodnak a Total War sorozat stabil eladásai.
PCG 09.05 »92%«



World of Warcraft
A Top 10-ben PC-s játékokból három WoW. Szerintem az Activision-Blizzard csapat épp most vásárolja fel magának Hawaii-t.
PCG 09.01 »90%«

Fallout Trilogy
A csomagban helyet kapott a Fallout első és második része, valamint a Fallout Tactics. Nem szabad lebecsülni a nosztalgia szellemét.
PCG XX.XX »XX%«



Demigod
Másfél hónappal a megjelenés után kezd végleges formát önteni a játék. Kár, hogy mostanra már más játék után néztek a rajongók.
PCG 09.06 »86%«

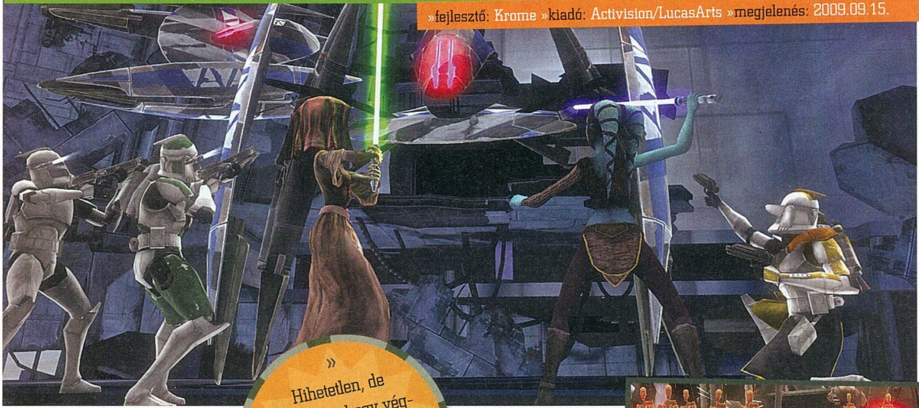
The Sims 2: Apartment Life
Könnyes búcsúval integetünk a Sims 2 legnépszerűbb kiegészítőjének. Két hét múlva itt a Sims 3, talán végleg eltűnik a toplistáról
PCG 08.10 »79%«

Spore
Utolsó helyen erősen kapaszkodik a Spore, tartunk tőle, hogy már csak egy árleszállítás emelheti újra a Top 10-be.
PCG 08.11 »85%«

»Újabb szög a Duke Nukem Forever koporsójában? Állítólag 22 év után bezár a játékot fejlesztő 3D Realms

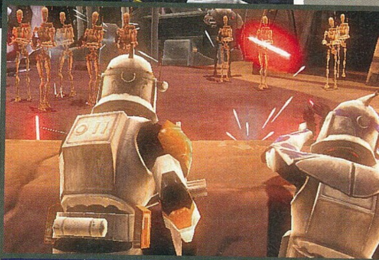
»Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

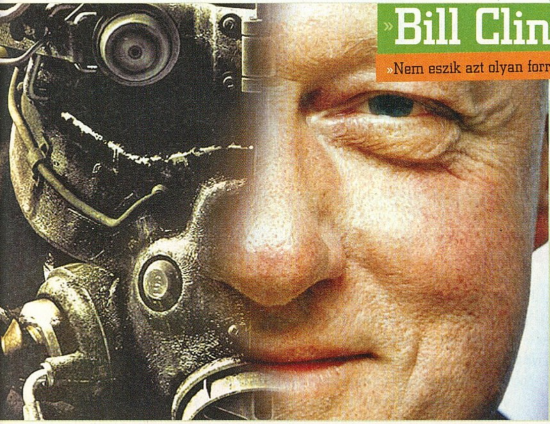
»fejlesztő: Krome »kiadó: Activision/LucasArts »megjelenés: 2009.09.15.



» Hihetetlen, de úgy tűnik, hogy végre talán megkapjuk a Klónháború-vonal első jó játékát... «

A Klónok háborúja az egyik legtermékenyebb Star Wars-alvállalkozás, már ha csak azt nézzük, hogy hány kisebb és nagyobb vadhajtás szökken szárba ebből az egy történetből. A hír tárgya a mostanában a Cartoon Networkön is látható rajzfilm, pontosabban az abból készülő játékadaptáció. A történet alapján az első és a második évad közé eső program az egyik oldalról tovább csavarja a szálakat, így azok, akik már nézik a részeket, igencsak érdekes dolgokat tudhatnak meg, másrészről viszont akkor is érdemes belevágni, ha valaki egy percet sem látott Asoka, Obi-wan és Dar... akarom mondani, Anakin kalandjaiból. A játékban mind a Jedik, mind a klónok szerepében próbára tehetjük magunkat a rendelkezésre álló 30 küldetés alatt, és persze a két haderő gyökeresen eltérő játékstílust kíván majd meg. A jedik továbbra is az Erőben bíznak, de azért kicserélték az elemet a fénykardjukban is – jelen sorok írójának például hatalmas meglepetésként szolgál, hogy a speciális spádét jó helyre bökve akár droidokat is irányíthatunk (a jó hely pedig jellemzően ugyanezen droidok páncélja alatt lesz). A másik végletet a klónhadsereg katonái adják, akik inkább a lézerfegyvereket forgatják nagy lelkesedéssel. A játék első pillantásra kicsit talán fiatalosabb, mint a Force Unleashed volt, viszont valahogy mégis úgy tűnik, hogy míg azt meguntuk két perc után, ez még akár érdekes is lehet. Azok megnyugtatására, akik most azt mondják, „ejnye, megint egy vacak konzolos portot kapunk", elmondjuk, hogy hangfelvételekkel tudjuk bizonyítani: a Krome vezető dizájnere letette a nagyesküt, hogy külön hangsúlyt fektettek arra, hogy a játék ne csak kontrollerrel, de akár egy mezei billentyűzettel is tökéletesen játszható és élvezhető legyen.«





»Bill Clinton a Fallout 3-ban?

»Nem eszik azt olyan forrón...

Most, hogy lassan a videojáték is elismert kategóriát képvisel a szórakoztatóipar ágazataiban, egyre több híresség vállal kisebb-nagyobb szerepet kisebb-nagyobb játékokban. A közelmúltban azonban úgy tűnt, hogy a Bethesda üti meg a főnyereményt: a futótűzként terjedő pletykák alapján ugyanis a fejlesztőcég nem mást nyert meg magának a Fallout 3-béli elnök, John Henry Eden szinkronizálására, mint a múltban a való életben is elnökként funkcionáló Bill Clintont. Sajnos azonban le kell hűtsük a kedélyeket, mert bár az exelnök valóban kapott egy közvetett felkérést, nemet mondott rá. A Bethesda, illetve a színészeket közvetítő partnercég, a Blindlight elmondása alapján annyi történt, hogy a fejlesztők elmondták, körülbelül milyen típusú ember kell nekik, a közvetítők meg próba-szerencse alapon megkeresték a politikus képviselőit. „A válasz sajnos egyértelműen elutasító volt, viszont el kell mondjuk, hogy jó volt végre korrekt emberekkel dolgozni: két nap alatt megkaptuk a választ és ez szokatlan a mi szakmánkban, ugyanis ha színészeket kérdezünk meg, minimum fél évig nem is hallunk felőlük."«

»Nem lesz Fahrenheit 2

»A játék készítője meggondolta magát

Az Észak-Amerikában csak Indigo Prophecy néven futó, barátok között is zseniális Fahrenheit atyja, David Cage kijelentette, hogy a korábbi híresztelésekkel ellentétben valószínűleg soha nem készül el a játéktörténelem legdurvább alaphelyzetével operáló program második része. Hogy pontosan hogy is történt a dolog, azt mondja el inkább maga David: „Eleinte azért nem akartam második részt, mert azt gondoltam, hogy hatalmas bukás lenne belőle – a játékom ugyanis a narrációra, a történet fontosságára és az emberi érzésekre, félelmekre épít, és valljuk be, ez kicsit sincs összhangban a mai kor kívánalmaival. Azonban egyre több kiadó keresett meg azzal, hogy vevők lennének a dologra, így rászántam magam, és nekiültem megírni a folytatást. Valami mélyebbet, személyesebbet, felnőttesebbet akartam összehozni, de nem ment. Csak ültem, és nem jött semmi. Egyszer csak rájöttem, hogy vége, már nem akarok semmit hozzátenni az eredeti történethez, már nem akarok mesélni semmit a szereplőkről." Sebaj, David, ez így helyes: az első rész fantasztikus volt, és most, hogy nem rontod el egy erőltetett másodikkal, még tökéletesebbé vált.«

»II. Erzsébet arany konzolja

A fenti cím akár egy modern népmesét is takarhatna, de nem, az élet sokkal jobb forgatókönyvet írt. Úgy általában véve is furcsa hely ez az Anglia: nemcsak, hogy királynőjük van, de még oda is vannak érte (amúgy lehet, hogy nekik van igazuk, hiszen a mostani helyzetnél csak jobb lehetne, ha minden ország élén egy kedves nagymama állna). Mi sem bizonyítja jobban az alattvalók megbecsülését, mint az a tény, hogy II. Erzsébet a napokban egy színarany Nintendo Wii-vel lett gazdagabb. Na jó, nem teljesen népi a kezdeményezés, mert a THQ áll a dolog hátterében: a kiadó a BIG Family Games című játékának akart némi hírverést csapni. Danielle Robinson, a cég munkatársa szerint, ahogy azt a cím is mutatja, a BIG FG igazi családi játék, és hát melyik család lenne fontosabb a Brit Nemzetközösségben, mint őfelsége népes kompániája? Na ugye, hogy semelyik. És ha már játszanak, a THQ nem akarta, hogy holmi használt vacakkal szenvedjenek – adtak hát nekik egy új Nintendo Wii-t (a szín pedig azért az arany, hogy a konzol menjen a Buckingham palota egyéb berendezési tárgyaihoz). Nem ez az első olyan alkalom, hogy II. Erzsébet high-tech ajándékot kap – a hírek szerint van már Blackberry-je, iPhone-ja és az 50 Megabites netelőfizetés számláját sem ő fizeti. Vajon a Twitteren fent van...?«

»Este mozi? Frászt! Játék!

»Újabb érdekes adat a közvélemény-kutatások világából

Az amerikai NPD csoport olyan, mint nálunk mondjuk a Gallup vagy a Sonda Ipsos, az a dolguk, hogy közvéleményt kutassanak (csak az USA-ban jellemzően piackutatásra és a reklámok fejlesztésére használják fel az adatokat). A minap egy meglehetősen érdekes eredmény látott napvilágot: a 11 000 keresőképes amerikai megkérdezésével összeállított statisztika alapján ugyanis az Egyesült Államokban többen ütik agyon az időt egy kis játékkal, mint ahányan inkább moziba mennek. A válaszadók 63 százaléka válaszolta ugyanis, hogy játszott az elmúlt fél évben, míg azok aránya, akik moziban voltak, tíz százalékkal kevesebb (a nagy nyertes a zenehallgatás volt a maga 94 százalékával). Ami azonban ennél is érdekesebb adat: egy átlagos amerikai szórakozásra kiadott pénzének egyharmada játékokra megy el – úgy tűnik, hogy ott tényleg kolbászból van a kerítés...«

»Brit tudósok: A játékok miatt eszünk túl sokat!

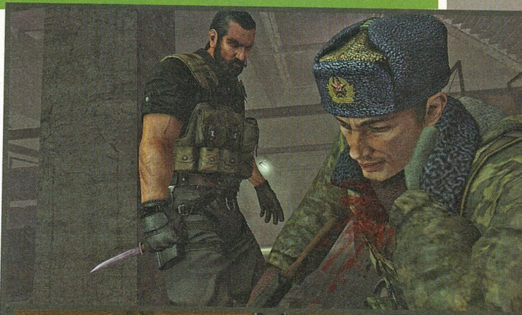
»Itt a megoldás a világ népességét legkomolyabban sújtó problémára?

Nyakatekert, de összességében akár még logikusnak is mondható tanulmány jelent meg a napokban a Daily Mailben: egy oxfordi kutató, Susan Greenfield szerint ugyanis a számítógépes játékok hatására az agy „komolytalanná, gyerekessé válik". A kifejezetten földi halandók számára készített magyarázat a következő: ha a való életben felmászunk egy fára, és leesünk, a jövőben jobban odafigyelünk – azonban mivel a játékokban a cselekedeteink nem járnak valódi, fájdalmas következményekkel, nem alakul ki az a tudatalatti megfontoltság, ami megóv minket a hétköznapi őrültségektől, így közvetve a kockázattal és veszélyekkel járó cselekedetekre is könnyebben vesszük rá magunkat. Ha ezt elfogadjuk kiindulási pontként, hihetőnek hangzik a tudós további okfejtése: „bár mindenki tisztában van azzal, hogy sokat enni veszélyes, valahogy mintha nem törődnénk a következményekkel". Érdekes azonban, hogy Ms. Greenfield nem a tiltásban látja a dolog megoldását. „Ha valamit megtiltunk, az még vonzóbbá válik. Alternatívát kell nyújtanunk, de első körben azt kell megértenünk, hogy miért jelent ekkora csábítást a gyerekeknek a számítógép. Angliában a 10-11 éves gyerekek évi 900 órát vannak iskolában, 1300 órát töltenek a családjukkal és 2000 órát ülnek a gép előtt. Bárki, aki szerint én csak károgok, vagy aki szerint nem kellene ezt enynyire komolyan venni, csak nézzen rá ezekre a számokra, és értelmezze, hogy mit is jelentenek."«

»Rogue Warrior – Bethesda-FPS érkezik

»fejlesztő: Rebelion »kiadó: Bethesda »megjelenés: 2009.04.

Na jó, a címben szereplő utalás csak áttételesen igaz, ugyanis az eddig jobbára csak szerepjátékokkal villogó cég nem fejleszti, hanem kiadja a Rogue Warrior című játékot. Ha valakinek ismerős lenne a cím, annak kivételesen jó memóriája van, ugyanis 2006-ban egyszer már terítéken volt ez a projekt, de volt egy kis adásszünet – sebaj, az elmúlt három év kifejezetten jót tett, legalábbis a grafikának mindenképp. A játék tehát FPS, és a nem mindennapi névvel megáldott Richard „Demo Dick" Marcinko kalandjait meséli el. A hidegháborúban járunk, a vasfüggönyön túl, méghozzá nem is kevéssel: Észak-Koreában kutatunk a kommunista diktatúra interkontinentális rakétaprogramja után. Nem is kell túlságosan mélyre ásnunk ahhoz, hogy olyan adatokat találjunk, melyek átrendeznék az amúgy sem stabil időszak erőviszonyait, méghozzá pont a vörösök javára. Marcinko úgy dönt, hogy a saját kezébe veszi az ügyek intézését, és beleveti magát „a Szovjetunió mocskába" (szó szerinti idézet a sajtóközleményből), hogy megakadályozza az egész világot romba döntő pusztulást. A meglehetősen szokványos felvezetés ellenére a Rogue Warriornak van pár érdekes oldala is: talán sosem gondoltátok volna, de Demo Dick nem kitalált szereplő, hanem ma is élő, többszörösen kitüntetett háborús veterán, aki nemcsak a kalandjait mesélte el a készítők inspirálására, de számos beceneve közül a Rogue Warriort választották a játék címének. Mivel Marcinko kommandósként harcolt a való életben, talán nem meglepő, hogy a programban kifejezetten a hatékony gyilkolásra és a megszokottól eltérő harcrendszerre helyezik a hangsúlyt. Ha akad olyan, akinek ez sem elég, annak itt az adu ász: a főszereplő hangját nem más, mint a Golden Globe-díjas Mickey Rourke adja.«



BLUR

»fejlesztő: Bizarre »kiadó: Activision »web: http://www.blurgame.com/

Bizarre köd és némi neonfény

Vajon milyen lenne, ha a Forza precizitását és valósághűségét egy játékban ötvöznék a Mario Kart akciójával és szórakoztató elemeivel? Törés-zúzás, taktika, elektrosokk, neonfény, és interaktív játékmenet, vagyis: a Blur.

írta» MO

A Bizarre Creations fejlesztői tavaly megelégelték, hogy a Microsoft mostohán bánik közös „gyermekeikkel” (pl. a Project Gotham Racing 4 reklámozása helyett inkább a Forza 2 marketingjével voltak elfoglalva), így októberben elköszöntek a vállalattól, és immár az Activision kötelékében igyekeznek játékforradalmat csinálni. Játékforradalmat, ugyanis Mark Griffith, az Activision Blizzard főguruja által szerénytelenül csak a versenyautós játékok Call of Duty-jának nevezett Blur (utalva ezzel arra, hogy a Blur olyan hatást gyakorol majd a műfajra, mint a CoD az FPS játékok fejlődésére) úgy tűnik, hogy tényleg vérfrissítést hoz az arcade autóversenyzés világába. Szó szerint. Mert a Blur izgalmas versenyeinek célja nem csupán az lesz, hogy a célvonalon elsőként robogjunk át, hanem hogy minél több ellenfelet likvidáljunk a futam során a pályán felszedhető fegyverek, aknák és egyéb jóságok segítségével.

MITŐL MÁS?

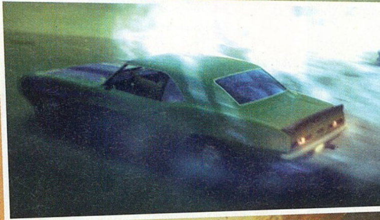
Persze egy újabb neonfényben pompázó, illegális utcai autóversenyes játék hallatára nem biztos, hogy sokan felkapják a fejüket, még akkor sem, ha fegyverekkel felszerelhető autókkal égethetünk benne gumicsíkot az aszfaltra. Ráadásul utóbbi nem is tűnik túlságosan eredeti ötletnek, pláne, hogy a Blur kísértetiesen emlékeztet az előző számunkban taglalt Blackrock fejlesztésű zúzás, a Split/Second koncepciójára, amelyben szintén nem csak a stopper dönti el, hogy ki lesz a verseny befutója. Ám a készítők makacsul állítják, a Blur egészen új dimenziókba repíti az arcade autóversenyek mozgalmas futamait, és erre bizony több érvük is van. A játékban a világ különböző nagyvárosaiban hasíthatjuk majd a flasztert, Los Angelestől kezdve Londonon át egészen Tokióig. A városokat élethűen modellezték, ám a versenyek élvezhetősége és a folyamatosabb játékmenet érdekében néhány változtatást azért eszközöltek rajtuk: bizonyos útszakaszok másként helyezkednek el, a távolságok nem feltétlenül méretarányosak, és bizony néhány kanyar elhelyezkedése sem felel meg a valóságnak. Feltételezem ez különösebben senkit sem fog zavarni, mint ahogy az sem, hogy minden metropolisz saját hangulatvilágítást kapott: az amerikai városok narancsos fényárban úsznak, az európaiak halvány sárgában, Barcelona zöldben, míg Tokió a szivárvány színeiben pompázik. A versenyekre – illegális futamokhoz illően, és persze a neon-dizájnnak megfelelően – alkonyatkor, éjszaka vagy hajnalban kerül sor, melyek során 19 ellenfelet megelőzve kell az élen végeznünk, legyen szó akár egyszemélyes, vagy online multiplayer játékról (de lehetséges lesz a négyfős, osztott képernyőn való versengés is). A Blur nem csupán pályáról pályára való száguldást-pusztítást ígér, hanem futamokat összekötő háttérsztorit, interaktív figurákat, egyedi hangulatot, és az autóversenyzés újfajta megközelítését. A Blur ugyanis kicsit a lövöldözős játékok logikáját igényli, ezért is gondolják a fejlesztők helyénvalónak a fentebb már említett FPS-sel vont párhuzamot. A pályán szétszórt pusztító fegyverek és különböző pajzsok összegyűjtése egy bizonyos stratégia felépítését követeli meg a játékostól:

»Úgy tűnik, hogy a szimulátorok és a macsós tuningolás után a rombolás és az akció veszi át a főszerepet az autós játékokban.«

»Ahogy a képen is látszik, a játékban minden méterért komoly küzdelem folyik

»Na, pont az ilyen helyzetekben érdemes elsütni a közelben felszedett elektromosságot

elfordulhat, hogy egy-egy power-uphoz való eljutás hosszabb vagy nehezebb pályaszakasz megtételére kényszeríti a versenyzőt, akinek így mérlegelnie kell, hogy tényleg szüksége van-e mondjuk további aknák felszedésére, hogy az élen végezzen, vagy inkább a gyorsaságában bízva „fegyvertelenül" vág neki a futam hátralévő részének. Ennek ellenére a pályán található bónuszok alapvetően nem határozzák meg a játék menetét. Sokkal inkább a versenyző egyéni képességein múlik majd a taktika, mert többféleképpen végezhetünk a futam élén, nem csupán a leggonoszabb harceszközök összegyűjtésével és használatával, vagy hiba nélküli pályakörök futásával. Ehhez a koncepcióhoz igazodva a választható autók kellőképpen változatos teljesítmény mutatókkal rendelkeznek majd, ugyanakkor mégsem lesznek egyértelműen „nyerő" járgányok: okos versenyzéssel és a támadás-védekezés gondos megtervezésével könnyedén kompenzálható lesz mondjuk akár két autó végsebessége közötti jelentős különbség is. Egyébiránt a játékban felbukkanó autók mind licencelt, vagyis a valóságban is létező járgányok, a Hummertől egészen a sport BMW-ig. Igaz, ahogyan a pályákon, úgy a kocsikon is alakítgattak keveset a készítők, hogy jobban illeszkedjenek a játék stílusába. Mondanom sem kell, a törésmodell még a PGR-ben látottakat is übereli majd, így látványos borulásokban, rommá törő kasznikban és atomjaikra hulló alkatrészekben egészen biztosan nem lesz hiány. Ami a felhasználható fegyvereket illeti, kezdetben csupán két energiasáv áll rendelkezésünkre, hogy feltöltsük a pályán elszórt cuccokkal, ám ahogy haladunk előre a játékban, egyre több mindennel szerelhetjük fel a gépünket (a végén ötre hízik a feltölthető helyek száma). A Nitro értelemszerűen az autónk gyorsaságát fokozza, a Shunt elnevezés elektromágneses kisülést okozó fegyvert takar, ami elég erős ahhoz, hogy felborítsa az ellenfeleket, míg a Barge használata során légnyomás segítségével állíthatjuk íves röppályára a mellettünk cikázó ellenfeleket. A különböző támadásokat kedvünkre kombinálhatjuk a (számunkra) mind kedvezőbb hatás elérése érdekében. No persze ne feledkezzünk meg a rombolható, felrobbantható tereptárgyakról sem, amik szintén kapóra jöhetnek az ellenfelek megtizedelése során. A fejlesztők azt ígérik, hogy a támadások tiszteletet parancsoló hatékonyságúak és elképesztő látványosak lesznek, ugyanakkor figyelnek majd arra, hogy ne rontsák el velük a játék élvezeti értékét, és hogy azért valamelyest a realitások talaján tartsák a rombolást.



RACEBOOK – A LEGMENŐBB KÖZÖSSÉGI OLDAL

Különösen érdekesen hangzik, hogy a játékban feltűnő ellenlábasok és barátok mind-mind élő figurák lesznek. Minden egyes nagyváros felvonultatja majd jellegzetes szereplőit, egyéni viselkedéssel, stílussal, és velük nem csupán előre legyártott jelenetekben láthatjuk őket, hanem bármikor kapcsolatba léphetünk velük. A nagy közösségi portálok mintájára egy, leginkább a Facebookra emlékeztető felületen érhetjük el a szereplőket, ahol magától értetődően a saját profilunkat is kedvünkre alakíthatjuk ki. Ezen keresztül alakul majd a történt, itt kapunk dicsérő üzeneteket a haveroktól ha jól teljesítettünk egy versenyen, itt intézhetnek kihívást hozzánk az ellenfeleink, sőt, videókat és képeket is posztolhatunk egy-egy látványosabb manőverünkről. Néhány speciális achievement kinyitásának módjáról szintén az úgynevezett RaceBookon értesülhetünk, például üzenet formájában valaki felhívja a figyelmünket arra, hogy egy adott pályán a legjobb időeredmény teljesítéséért értékes jutalom jár. A fejlesztők az online játékot szintén ebben a formában képzelik el, tervük szerint egész kis közösségek alakulnak majd a multiplayer mókák során, egymással kommunikáló, kapcsolatot tartó versenyzőkkel. A játékosoknak éppúgy lehetőségük lesz 20 fős csoportokban saját szabályaikkal korlátozott (pl. nem engedélyezett a nitro használata a futamon, vagy csak bizonyos autókkal lehet nevezni a versenyre stb.) versenyeket indítani, mint hozzászólásokat írni, üzeneteket küldeni, vagy videókat feltölteni, ahogyan a hagyományos közösségi szájtokon. Hogy a végén tényleg forradalmi darab kerül-e ki a Bizarre Creations fejlesztőinek kezei közül, nem tudni. De a még az idén konzolon és PC-n egyaránt megjelenő Blur igazi szórakoztató csemegének ígérkezik, és egyelőre úgy tűnik, hogy a srácok tényleg jó úton járnak ahhoz, hogy akár játéktörténelmet írhassanak.

KIEGÉSZÍTÉS LAPZÁRTA UTÁN

SZERINTÜNK EZ BUKTA LESZ, MERT...

Az E3-on látottak alapján azt kell mondjuk, hogy a Blurrel még igen sok dolga lesz a Bizarre-os srácoknak. A cikkben leírtak mind helyet kapnak a játékban, azonban a program mégsem áll össze egységes egésszé. A grafika mozgás közben nem üt, a helyszínek nagyok, de gyengék, a verseny maga pedig minden, csak nem izgalmas...

MŰFAJ»	»AUTÓS AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1661

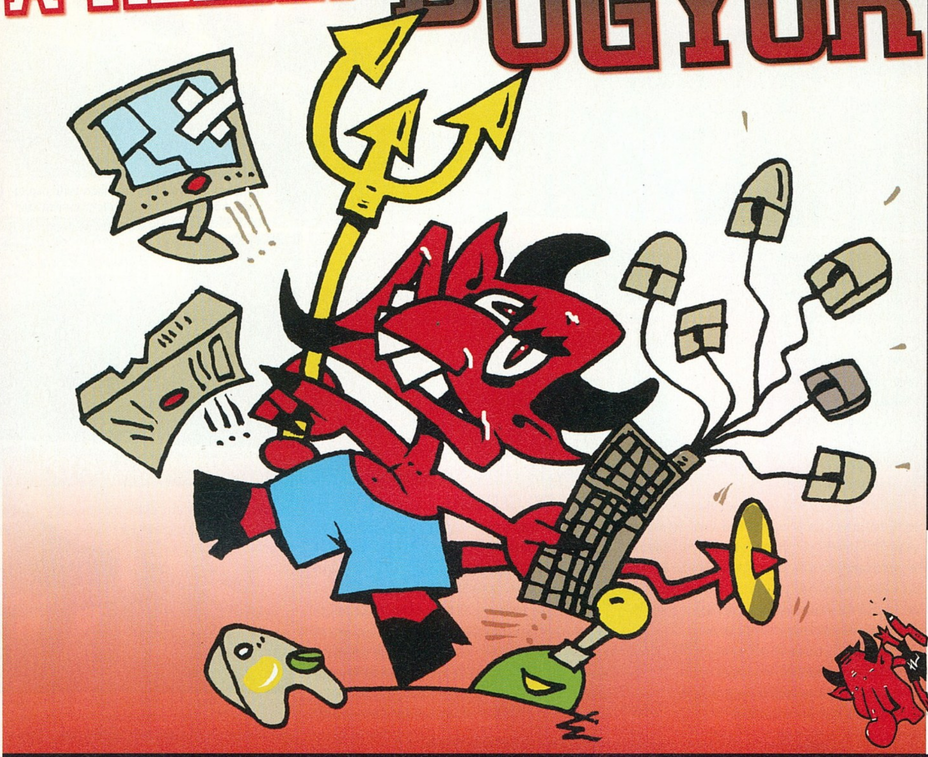
»Mostanában megszaporodtak a Blurhöz hasonló autós játékok, de annyi baj legyen – remek programnak tűnik, és bár még nagyon az elején vagyunk, a Bizarre neve garancia a minőségre.

»MO

PRO
»Már eleve az alapötlet: Mario Kart a PGR-rel vegyítve, ráadásul PC-n

KONTRA
»A különböző platformokon játszók megint nem kapják meg a közös multi lehetőségét

A TIZEDIK BUGYOR



grafika» SkiTZ (Takáts Zoltán)

A pokolban mostantól több az ismerős...

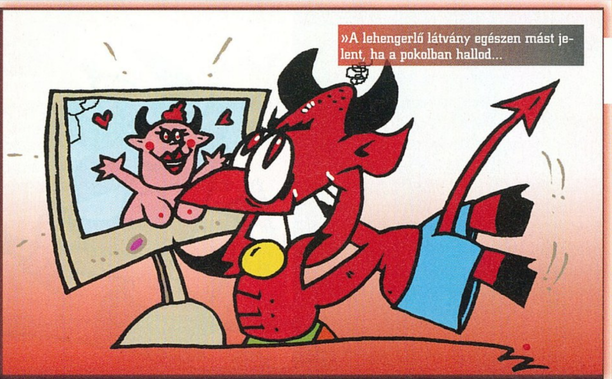
A pokol meglehetősen elmaradott hely: hiába a technikai fejlődés és a XXI. század, odalent még mindig a középkori eszközökkel kínozzák a lelkeket. Most azonban eljött a változás ideje: a játékok idefent is kínoznak minket, miért ne használnák őket odalent is?

írta» MIGUEL

Üdvözlök minden kedves közelmúltban elhunyt, Szent Péter által hozzánk irányított személyt! Igen, jól látják, ez itt valóban maga a pokol, az én nevem – ahogy az itt a névtáblán is jól olvasható – Lucifer. Szólítsanak nyugodtan csak Ferinek, igyekszünk idelent a lehetőségekhez képest minél informálisabbak lenni, ha már az infernális környezet amúgy is rányomja a bélyegét az üzletmenetre. Jó, akkor akik nem röhögtek illemtudóan ezen a fergeteges szójátékon, kérem vetkőzzenek alsóneműre, és kövessék a sárga esernyős impet a forró olajos üsthöz, köszönöm. A többieknek nagy örömmel hozom tudtára, hogy a közelmúltban egy kísérleti programot indítottunk el, melynek lényege a kínzások modernizálása. A lényeg persze nem változott, továbbra is az öröm legutolsó szikráját is kiöljük majd a hozzánk beutalt lelkekből, de maguk a módszerek jóval finomabbá váltak, például nincs több házasság vagy brazil szappanopera. Maga ott, igen-igen, maga, aki azt hitte, hogy ez vicc – gatyát le, és irány a forró olaj! Nos tehát, mindenki mást megkérnék, hogy fáradjon velem, és nézzük meg együtt a napokban átadott kínzókamrákat, amelyet mi magunk között csak mint a tizedik bugyrot emlegetünk – tudják, az a Dante nevű azt állította, hogy kilenc nagy részre osztható a pokol. Évszázadok óta próbáltuk lerángatni ide közénk, hogy számolja újra: nos, most már a hazugok és csalók mellett ül a nyolcadik körben. Jól hallom, kárörvendően kuncognak? Na végre, kezdik felfogni, hogy mennek itt a dolgok... Induljunk is, hogy lássák, mi minden várja majd önöket, miután kipeckeljük a szemüket és az idők végezetéig a világ legkevésbé ergonómikus irodai székébe szíjazzuk magukat! A kísérlet és az új módszerek lényege a következő: ha az emberek életükben olyan szívesen kínozzák magukat a rosszabbnál rosszabb videojátékok segítségével, ugyan miért erőlködnénk mi itt a szemgolyók apránkénti kicsipegetésével vagy a karóba húzással? Jut eszembe, ha bárkinek gondja akadna a hangommal vagy az előadás hosszával, csak nyúljon át a jobb oldalon elhelyezett apró guillotine-on, és nyomja meg a „túl hosszú" feliratú gombot.

»A GÉP MAGA AZ ÖRDÖG«

Eltekintve azoktól a pillanatoktól, amikor mi magunk is meg vagyunk győződve arról, hogy a számítógépek csak az Ördög praktikái (különös tekintettel az olyan masinákra, amik egy négy oldalas cikk elmentése előtt egy pillanattal mondják be az unalmast), azért abban megegyezhetünk, hogy Belzebubnak nincs sok köze az informatikához. Mi megegyezhetünk, de ettől még akadnak, akik egész jól megélnek a játékok és az internet démonizálásából – nem, csak azért sem fogjuk leírni az amerikai ügyvéd nevét (lassan olyan lesz ő, mint Kampókéz – mondd ki háromszor, hogy J... Th..., és megidézed). Vannak azonban teljesen elmeháborodottak is: például az a francia hölgy, aki módszeresen megmérgezte egy falu összes macskáját, majd a rendőrségen azt vallotta, hogy maga a nagybetűs ördög szólította fel erre – méghozzá e-mailekben. «



ISZONYATOS IRÁNYÍTÁS

Az első és legfontosabb szabály, amit minden egyes itt kiállított játékról tudni kell, hogy az irányításukat szándékosan programoztuk le úgy, hogy mindenkinek a „konzolátirat" kifejezés jusson eszébe. Sőt, büszkén jelenthetem, hogy tovább is fejlesztettük a való élet modelljét: nálunk mindegy, hogy eredetileg milyen konzolra készült a program, tuti, hogy pont nem a megfelelő kontrollert kapják majd mellé. Repülőszimulátorhoz billentyűzet, verekedős játékhoz egygombos MAC-egér, FPS-hez pedig vagy Xbox-kontroller, vagy kontakthibás golyós egér jár, így sajnos időnként számítani kell rá, hogy a legfontosabb pillanatokban pont kihagy majd a jel. A beállítási lehetőségek is szűkültek az életben megszokottakhoz képest: az Y-tengelyt például akárhogy is állítják be, mindig pont ellenkező irányban működik majd. Nehezen kezelik, ha az egeret felfelé tolva néznek lefelé, vagy épp fordítva? Nos, itt az ideje, hogy hozzászokjanak... De beszéljünk kicsit az eszközökről – ahogy azt nyilván észrevették, nem a legmárkásabb darabokat kapják, és korántsem a szűkös anyagi lehetőségeink miatt. Azt vettük észre ugyanis, hogy a Dél-Indiában gyártott noname kacatok sokkal jobban megfelelnek a céljainknak. Általában Istentől elrugaszkodott (és ennek a fordulatnak itt nálunk valódi jelentése van) formájuk és a felhasznált rossz minőségű alapanyagok tökéletesen alkalmatlanná teszik őket arra, hogy valaki huzamosabb ideig használja őket anélkül, hogy megússzon egy heveny ínhüvelygyulladást. Emellett fontos az is, hogy pont mindig eggyel kevesebb (vagy épp hússzal több) gomb és kapcsoló van rajtuk, és hogy ezek a gombok nem rosszak, csak néha működnek, néha meg nem. Nem elhanyagolható körülmény az sem, hogy a pokolban nem támogatott a vezeték nélküli irányítók használata. A kontrollerek alapos mérések és számítások után pont olyan hosszúságú kábelt kaptak, amik épp nem elég hosszúak a kényelmes játékhoz – mondjuk még így is jóval használhatóbbak, mint a gonosz Sony és Microsoft cégek által adott, ultrarövid kontrollertöltő kábelek.

HULLAJÓ HANGOK

Látom, hogy sokaknak nem nyerte el a tetszését az új rendszer: őket továbbra is borzasztóan szívesen vetjük alá a jó öreg módszereknek. Azok, akik szívesebben szenvednek olyasmivel, amit már ismernek (vagy csak ódzkodnak attól, hogy a csarnokvizük veszett macskák ivóvize legyen), elmondanám, mennyit is változtattunk a játékok hangján, zenéjén, szinkronján és feliratain azért, hogy megfeleljenek a céljainknak. Nos, sokat nem – egyszerűen azt vettük alapul, amit a földi boltokban kapni lehet. Hogy ne is menjünk messze, rögtön itt a menü alatt hallható dallam: pontosan ugyanaz, amit a Street Fighter 4-ben hallani orrvérzésig (kis különbség, hogy most valóban elered az orruk vére). Mondanám, hogy felüdülés lesz elkezdeni a játékot, de jó ha tudják, hogy a dinamikus hangulati aláfestés sajnos tökéletesen rossz: mindig a legdurvább akciójelenet alatt lesz nyugtató zongora- és csellóetűd, viszont cserébe a lassabb, elgondolkodtatóbb részek nem nélkülözik a kilencvenes évek durva technóját. De nyugalom, a fent elmondott részletek tulajdonképpen lényegtelenek, hiszen minden egyes játékra átalakított gépünk olyan hangos, hogy egy hangjegyet sem hallanak majd miattuk a hangeffektekből (amiket amúgy a Disney filmstúdió kezdeti próbálkozásainak titkos, kukába hajított felvételeiből vágtunk össze). Látom a szemükön a rémületet, hiszen egy hangos gépnél semmi sem rosszabb – pánikra semmi azonban semmi ok: a mi masináink ugyan lármásak, de korántsem sivítanak úgy, mint az Xbox 360. Az előző tesztcsoport visszajelzései alapján beépítettük a játékokba a feliratozás opcióját, de mivel az egyetlen elérhető csapat a Jade Empire magyar változatáért felelős srácokból állt, a megjelenített szövegekben nincs olyan mondat, amiben legalább egy fordítási hiba vagy elgépelés ne lenne.

LEHENGERLŐ LÁTVÁNY

Ha már úgyis az érzékszerveinket kényeztetjük, ugyan miért ne ejtenénk pár szót az idelent használt grafikai megoldásokról? Gondolom most mindenki attól fél, hogy jellemzően durván horrorisztikus látvánnyal dolgozunk, mint például kiélezett hólapáttal kiontott vastagbéltraktusok, nyílt szárkapocscsont-törés folyamatának szuperközeli és szuperlassított felvételen való részletezése, esetleg életlen és rozsdás kiskanállal felvágott verőerekből spriccelő vér, de nem, látunk idelent ilyenből eleget, és a pokol dolgozóinak is kell a pihenés. Ez persze nem jelenti azt, hogy a kedves beutaltaknak nem lesz elegük... például a ládákból. A földi játékok elemzése alapján az derült ki, hogy a felhasználók szívesen veszik a fadobozok jelenlétét a programokban, így

»A tizedik bugyor«

mi is tettünk párat a saját termékünkbe – na nem sokat, épp csak amennyit az Elveszett frigyláda fosztogatóinak utolsó jelenetében látni. Ha valaki a következő négy-ötezer évben túljutna ezen a szinten, egy harmadik személyű nézetből irányítható karakterrel folytathatja a kalandot. A karakter maga amúgy tangát visel és a guggolás-gomb hatására olyan szuggesztív pózt vesz fel, mint Lara Croft a Tomb Raiderben, ráadásul a pályán rengeteg szűk és alacsony járat van, ahol a kamera kénytelen alaposan bezoomolni – de csak nyugalom, korai az öröm. A szereplő ugyanis egy férfi, és a feneke legalább olyan szottyadt és lapos, mint Solid Sneak hátsója a Metal Gear Solid 4-ben. Ugye, hogy egy öregember fenekét bámulni HD felbontásban már nem is olyan szórakoztató?

»Ha ilyen ütemben fejlődnek vissza a játékok, lassan bottal sem piszkáljuk meg őket

GÁNYOLT GÉPEK

Mielőtt rátérnénk a játékmenetre és a többjátékos módra, hadd szóljak pár szót a Sátán 4000-ről, a gépről, ami a fent említett grafikai, zenei és irányításbeli csodát összefogja. Azt hiszem nyugodtan mondhatom, hogy az ezen a területen elért eredményeinkre vagyunk a legbüszkébbek, hiszen a halál előtti életben önök olyan szinten hasznavehetetlen, környezetszennyező, hangos és lassú gépeket használtak, hogy valódi kihívás volt még azoknál is kíméletlenebb masinákat alkotni. Egy percig se aggódjanak, az Intel, az AMD és az NVidia mérnökeiből verbuvált csapatunk kihozta magából a maximumot (és ehhez nem is kellett több végtagjukat eltörni, mint kettőt – átlagban), ráadásul a gép majdnem elérte az 4-es osztályzatot a Vista hardverértékelő-alkalmazása szerint. Összességében elmondható, hogy gépünk fejlettsége és sebessége vetekszik egy Albániában fejlesztett mosógép (vagy akár egy Nintendo Wii) kvalitásaival. Mivel a DVD-technológiát túl lassúnak találtuk, ezért saját adattároló eszközt fejlesztettünk ki: az 5,25 hüvelykes lemezes meghajtók és a lyukkártyák házasításával a közelmúltban sikerült hónapokról évekre növelni a szintek közti töltési időt. Azonban ezt még mindig túl gyorsnak találtuk, így bevezettük a rendszerfrissítést: minden egyes játék elindítása előtt új alapprogram-verziót kell telepítenünk, melyet a pokol saját, galamb-alapú csomagtovábbítással működő internetszolgáltatóján keresztül kell letöltenünk (a madarak kis kapacitású hajlékonylemezeket hoznak-visznek a csőrükben). Tekintve, hogy egy-egy frissítés akár több terabájt is lehet, nyugodtan mondhatjuk, hogy ezek a „terrorbájtos" csomagok, he-he... Na, az a kettő ott, aki a szemét forgatta illedelmes nevetés helyett, már jelentkezhet is főtt ráknak a sárga esernyős impeknél!

> »A pokolban modernizálnák – éppen itt az ideje, hiszen mivel is játszottunk 400 éve? Halott boszorkányok felkarcsontjával, csattogós falepkével, a gazdagabbak meg C-64-gyel...«

»Már nem csak Britney Spears lehet kínzóeszköz – mi a Wii Fit motyogását használnánk

ELRETTENTŐ ELEMEK

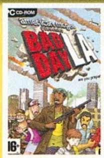
Emlékszem, eleinte kicsit nehezen indult be az ötletelés az első megbeszéléseken, hiszen arra gondoltunk mi ördögök, hogy ugyan hogy az ördögbe lehet idegesítővé, sőt kínzóan fájdalmassá tenni

AMIKKEL VALÓBAN CSAK KÍNOZNI LEHET

A Guru hasábjain – néhány kivételes alkalomtól eltekintve – csak olyan játékokról írunk, amik ha nem is tökéletesek, de azért alkalmasak az eredeti célra: a szórakoztatásra. Ettől függetlenül lássuk most egy óvatos merítést a közelmúlt legrosszabb játékaiból.

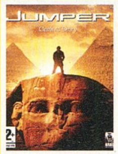
»BAD DAY L.A.

Sokak szerint American McGee egy zseni, szerintünk meg csak egyszer szerencséje volt az Alice-szel. Tehetségtelenségének ékes bizonyítéka a Bad Day L.A. – ha nekünk nem is hisztek, beszéljenek a számok: 24 nemzetközi kritika átlaga alapján a pontszám: 28/100.



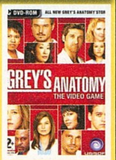
»JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Már az alapjául szolgáló film (magyarul mint Hipervándor ismeretes) sem volt egy matyó hímzés, de amit ebben a játékban kaptunk, azt tiltja a genfi konvenció. Több szaklap is csak mint „a játékostársadalom ellen elkövetett legdurvább bűntény" emlegeti, a nemzetközi kritikák összege alapján pillanatnyilag 29/100 az arány.



»GREY'S ANATOMY

A játék, aminek tesztelése óta Kredenc csak motyogva néz maga elé: nem is az a baj, hogy a sorozathoz hasonlóan bugyuta és csöpögős, hanem hogy konkrétan semmi olyan nincs benne, amit a pozitívumok oldalán említhetnénk mentség gyanánt. Ennek megfelelően nem túl meglepő a 36/100-as átlag...



»A LEGHÍRESEBB ÖRDÖG«

Bár elég csekély esélyt látunk a dolog megvalósulására, de ha valaki esetleg mégis az itt leírtaknak megfelelő pokolba kerülne, talán kijárhat magának egy hangyányit kényelmesebb szögekkel kivert irodai széket, ha elmondja, hogy márpedig ő megmérkőzött magával az ördöggel (vigyázat, azt ne említsük, hogy el is vertük – kétséges, hogy jó néven veszik az ilyesmit odalent). Bizony, egy igazi játékos már legalább kétszer (plusz a további végigjátszások) járt a pokolban, és ha minden jól megy, jövőre pakolhatja a szendvicset, a mellpáncélt, a gyógyitalt, meg a kisbaltát a fal mellől. A Diablo minden idők egyik legsikeresebb játéka, népszerűségét mi sem jelzi jobban, hogy pusztán a harmadik rész bejelentése elég volt ahhoz, hogy a 2000-ben megjelent, tehát játékipari időszámítással mérve igen csak öregecske Diablo II újra az eladási listák élére ugorjon. Ha akad valaki, aki ezt az egyértelmű, kötelező klasszikust eddig valamiért kihagyta a szórásból, az sürgősen pótolja be – ha másért nem, hát a saját lelkének üdvéért érdemes nekifogni.

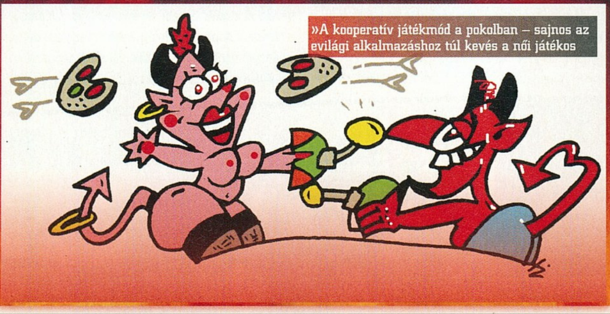
»Volt már olyan érzésed, hogy a géped az ördög műve? Nos, jól tippeltél....

valamit, amit alapvetően a szórakoztatásra találtak ki? Nos, mindannyiunk örömére jelenthetem, hogy megoldottuk ezt is, és aki most nem örül, az nyert is egy beutalót az izzó trón kezelésre a Styx partján található Dózsa-hotelbe. A játékélmény negatív tartományba tereléséhez alapvetően a gép irányította társat használjuk (a karakter tevékenységeit és útkeresési algoritmusát irányító mesterséges intelligenciát a mennytől licenceltük – tudják, Isten útjai kifürkészhetetlenek). A baráti NPC elsődleges szerepe tehát nem más, mint hogy a legrosszabb pillanatokban álljon a tűzvonalba, illetve hogy bármilyen parancsot is kapjon, mindig az ellenkezőjét cselekedje. Előre mondom, hogy ez utóbbin a fordított pszichológia sem segít – amint észreveszi, hogy ilyesmivel próbálkozunk, máris megkeresi a legközelebbi falat, és beleakad. Az talán senkit sem lep meg, hogy az adott térképet csak a társunkkal együtt hagyhatjuk el, és ha mégis nélküle próbálnánk meg, egy idegesítő hang a Baldur's Gate-ből mindig elmondja majd, hogy „you must gather your party before venturing forth". Ha már szóba került a szintek vége: bevezettünk egy remek újítást a kooperatív játékmód felfrissítésére. A lényeg az, hogy ha valaki csatlakozik önökhöz, a játék automatikusan visszahelyezi a csapatot a pálya elejére (ha megnézik a leírás apró betűs részét, láthatják, hogy a szintek egyenként minimum 50 órásak, és rengeteg impünk van, aki csak arra vár, hogy a pálya vége előtt 5 perccel becsatlakozzon). Nehézségi szintek nincsenek, ellenben láthatatlan falak kifejezetten vannak – no nem abból az okból, hogy megakadályozzák önöket a játék egyes területeinek bejárásában, hanem szimplán azért, mert borzasztó idegesítők. Apropó: a Witcherben már bevált, így nálunk sem lehet ugrani. Nem, még a legképzettebb nindzsáknak sem.

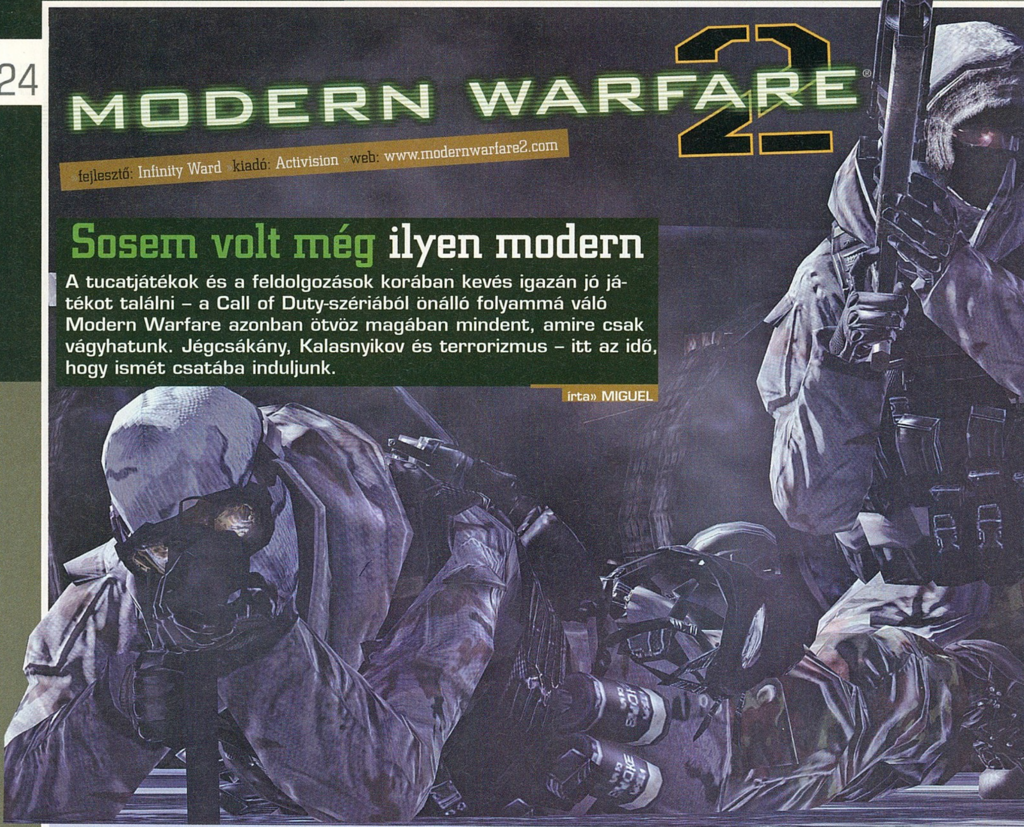
MAZOCHISTA MULTIPLAYER

Végül pedig szóljunk pár szót a többjátékos lehetőségekről. Nem meglepő, hogy van ilyesmi, hiszen a pokolban nagy a nyüzsgés, így arra gondoltunk, hogy dőreség lenne megfosztani az itt szenvedőket ettől a remek találmánytól. Az egyetlen lényeges különbség, hogy itt lent csak csapat alapú játékmódokkal szolgálhatunk, és csak két csapat van: a kárhozott emberek játszanak a pokol szolgái ellen. Van pár kiegészítő szabálymódosításunk, lássuk most ezeket. Mint említettük, az itteni hálózat nem túl gyors, így az embereknek néha tíz-tizenöt másodperces laggal kell megbirkózniuk a LAN-os bulikon. Szerencsére az impek már tesztelhetik a fénysebességű kapcsolatot, így azt a csapatot nem sújtja ilyen hátrány. Ha már az ellenfélnél tartunk, íme néhány fontos dolog, amit nem árt fejben tartani: gyorsabbak, pontosabbak és taktikusabbak (mondhatni ördögiebbek), mint maguk valaha is lesznek. Persze ez mind semmi, akit ugyanis megkéselnek a játékban, az jobb, ha a való világban is elkezd sűrűbben a háta mögé nézegetni. Abban az esetben, ha az emberi csapatban nem lenne elég játékos, a hiányzók helyére a Főnök leghülyébb szolgáit ültetjük, akikkel csak annyit lehet kezdeni, mint a tizenkét éves játékosokkal odafönt– a taktikát nem értik meg, a társaikat nem fedezik, sőt, egyik-másik hosszú évtizedekig arra sem képes, hogy rákattintson a „Mehet" feliratú gombra, márpedig a játék addig nem indul, amíg mindenki vissza nem igazolta, hogy minden rendben.

Nos, minden rendben? Mindenki megértette és tökéletesen feldolgozta a hallottakat? Ha most nem, az sem baj, lesz rá idejük. Ahogy idelent mondani szoktuk: az örökkévalóság nem holnap jön el, addig meg miért neütnénk el az időt némi játékkal, nem igaz?«



»A kooperatív játékmód a pokolban – sajnos az evilági alkalmazáshoz túl kevés a női játékos



fejlesztő: Infinity Ward kiadó: Activision web: www.modernwarfare2.com

Sosem volt még ilyen modern

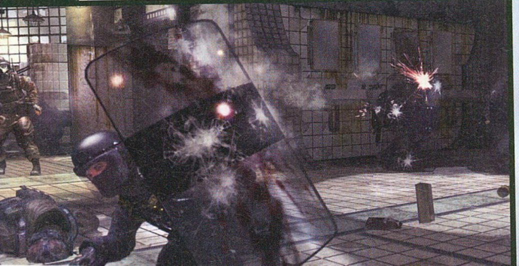
A tucatjátékok és a feldolgozások korában kevés igazán jó játékot találni – a Call of Duty-szériából önálló folyammá váló Modern Warfare azonban ötvöz magában mindent, amire csak vágyhatunk. Jégcsákány, Kalasnyikov és terrorizmus – itt az idő, hogy ismét csatába induljunk.

írta» MIGUEL

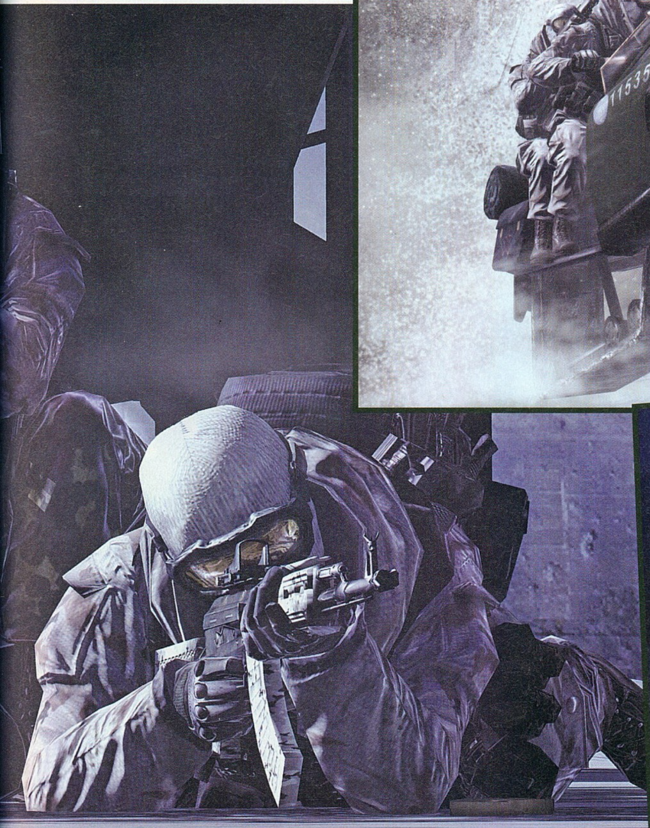
Kétezer-hétben már csaknem feladtuk a reményt, nem tudtunk abban hinni, hogy egyszer még kapunk egy olyan akciójátékot, amiben nem a második világháború vagy a vietnami konfliktus kerül újra, immár ki tudja hányadszor feldolgozásra. Igazából nem is a helyszínekkel vagy a történelmi időszakokkal volt a gond, hanem azzal a fásult szemléletmóddal, ahogy a fejlesztők egyre csak sorjázták elénk a tökéletesen ugyanolyan pályákkal, a banálisabbnál szerencsétlenebb történetekkel, és a könnyeden gyűlölhető karakterekkel megtömött lövöldözős programjaikat. Aztán jött az Infinity Ward, meglátta az emberek igényét, és könnyedén győzött. Megkaptuk a játékot, amiben végre volt minden, ami a szórakozáshoz kell – vér, sztori és akció, ez volt a Call of Duty 4, vagy ahogy ma emlegetjük, a Modern Warfare 1

ÚJRA SZÓL

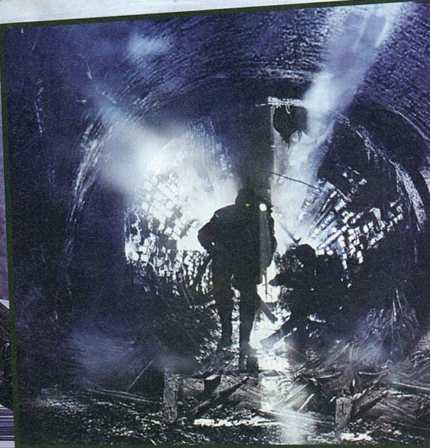
Azzal, hogy a játék fejlesztői nem változtatnak majd a korszakon és a stíluson, valószínűleg mindenki tisztában van – sőt, volt már akkor is, mikor az előző epizód befejezése (vagy inkább rongyosra játszása) után először gondolt arra, hogy milyen jó is lenne ebből egy újabb eresztés. „Nem akartunk nagy változást", mondja Jason West, az IW elnöke."Kísérleteztünk egy halom dologgal, például kipróbáltuk, milyen lenne a szóló kampány, ha vegyítenénk bele némi szerepjátékos szintlépést, vagy mesélhetnék arról, mekkora poén volt a személyre szabható karaktermodellekkel ökörködni a multiplayerben. De nem fogok, mert mindezt elvetettük, és a Modern Warfare 2 megmaradt annak, ami az első részben egyszer már bevált: durva és egyedi élménynek." És valóban, a látottak alapján minden maradt a régiben, de valahogy mégis léptünk előre párat. A bemutatópálya jégfalán csimpaszkodva például a grafikai



»A látótávolság nulla, az ellenség meg csak jön és jön...



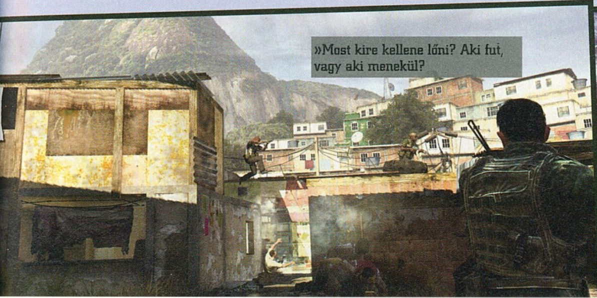
»Lövöldözés egy száguldó motorosszán hátáról? Miért is ne?



részletesség tűnik fel, meg hogy a felettünk mászó Soap MacTavish a nyakunkba forgácsolja a jeget. Bizony, az első rész játszható karaktere visszatért, hogy most harcedzett NPC-veteránként segítsen minket a küldetéseink során. Mármint ha segítségnek hívjuk azt, mikor valaki arra vesz rá minket, hogy a jégfalon tátongó hasadékot egy cirkuszi halálugrásnak is beillő mozdulattal hidaljunk át – szerencsére a több méternyi, nem túl szívmelengető repülés után a csákány szilárdan eszi bele magát a túloldal sziklává fagyott felszínébe. Ekkor még csak tippelgetünk, hogy valószínűleg Oroszország vendégszeretetét élvezzük, aztán a meredély tetejére felérve már egészen biztosak vagyunk a dolgunkban – a hóviharon túl kirajzolódó támaszpont bizony csakis a ruszkik bázisa lehet (esetleg még Kanada jöhet szóba, de ott a fehér bricsesz és a vörös zakó dívik a katonáknál, nem a téli rejtőruha).

AZ AKCIÓFILM IMMÁR A MÚLT

Jó pár éve, még a Medal of Honor híres Omaha-partos pályája láttán jegyezte meg a fejlesztőcsapat egyik tagja, hogy lassan talán eljön az az idő, amikor a számítógépes játékok immár nemcsak lemásolják a filmek jeleneteit, hanem felcserélődnek a szerepek, és a játékok mutatják majd az utat. Nos, vitatható, hogy pontosan hol is szakadt át ez a gát, de egy biztos: kevés játék volt annyira hollywoodian megkomponálva, mint a Modern Warfare első része. Ez nem csak jelen sorok írójának véleménye, hanem vele együtt még 12 millió másik földlakóé, aki a különböző netes összesítések alapján legalább egyszer végigjátszotta az előző kalandot. Hogy mi a siker titka? Nos, egy atomcsapás vagy egy kivégzés általában a filmek



»Most kire kellene lőni? Aki fut, vagy aki menekül?

tetőpontját jelenti, mind a hangulat, mind a látványelemek terén. Ha azonban egy határozott rántással mindezt első személyes nézetbe hozzuk, akkor interaktivitást, személyességet, élményt teremtünk. Mivel egyszer már láttuk, hogy a biztos sikerhez ezt a szó legszorosabb értelmében vett emberközeli történetmesélést elég fölfűzni egy gördülékeny tervezéssel előre megalkotott szálra (magyarán a jó sztorihoz kell némi scriptelt akció is), kicsit talán joggal félünk attól, hogy a második rész nem lesz más, mint egy feltupírozott, kicicomázott CoD 4 – de nyugi, nem az lesz. „Rengeteg ötletet dobtunk fel és aztán szinte ugyanazzal a lendülettel mentek is a kukába", foglalja össze West az Infinity Ward fejlesztési stratégiáját. „A legfurább azonban mégis az, hogy bár ezernyi hatalmas fejlesztés és javítás lesz az új játékunkban, ezeket mégis nagy figyelemmel kell elrejtsük a játékosok elől, hogy egy pillanatig se legyenek zavarban, ha kezükbe veszik a MW 2-t." Ha már a dolgok kézben tartása esik szóba: MacTavish előreküld minket, hogy tegyünk robbanótöltetet a tábor üzemanyagtartályára. Az alapok tehát úgy tűnik, hogy maradnak – a történet akkor megy csak előre, ha mi megyünk legelöl. A fejlesztők vezetője erre csak annyit mond: a játékmenet maga nyitott, de mint minden jó keretsztori, a Modern Warfare 2 is bizonyos pontokon előre rögzített elemekből dolgozik. Első hallásra csalódás, de aztán belegondolunk: az első rész ettől volt jó, a másodikat miért pont a laza történeti elemekkel rontanák el?

MÁR MEGINT AZ OROSZOK

Annak ellenére, hogy az első rész végén alaposan elláttuk az aktuális (o)rosszfiú, Zakhaev baját, úgy tűnik, hogy a hidegháború vesztes szuperhatalmában dögszagra gyűlnek a gonosztevők. Az MW2-ben egy Makarov nevű rosszarcúval rúgjuk majd össze a port, aki – minő ironikus fordulat – úgy kerül hatalomra, hogy Zakhaevből mártírt, halálából pedig ürügyet fabrikál. Ez az egyelőre közelebbről meg nem határozott fondorlat olyan jól sikerül, hogy a kevésbé oroszbarát nemzetek egy nemzetközi keményfiú-válogatottat, a TF 141-et küldik, hogy egy jól irányzott fejlövés segítségével simítsa el a felek közt támadt ellenségeskedést. Azonban hogy valamivel feldobják a hangulatot, a fejlesztők az élethűség eddig nem használt szintjét is bevezették a játékba: az új részben ugyanis a hírszerzés immár korántsem tévedhetetlen. Vége azoknak az időknek, mikor a rádión vagy az eligazításkor kapott információk csakis az igazat és a színtiszta igazat tartalmazták, bizony nem egyszer előfordul majd, hogy csak egy parancs végrehajtása után derül majd ki, mekkora bakot is lőttünk az afgán falu földig rombolásával. A recsegő, ki-kiha-

gyó hang mostantól tehát nem a biztos igazság forrása, nem valamiféle mindentudó technokrata isten, csak valaki, aki összegzi a pillanatnyi helyzetet. Bár igazán jól működő példát nem láttunk ezen játékelem alkalmazására, könnyen elképzelhető, hogy a készítők most nem atombombával, hanem finomabb eszközökkel akarják leforrázni a játékost – például időről időre kirántják alóla a biztosnak hitt információkból szőtt talajt.

KÖZVETLEN AKCIÓ

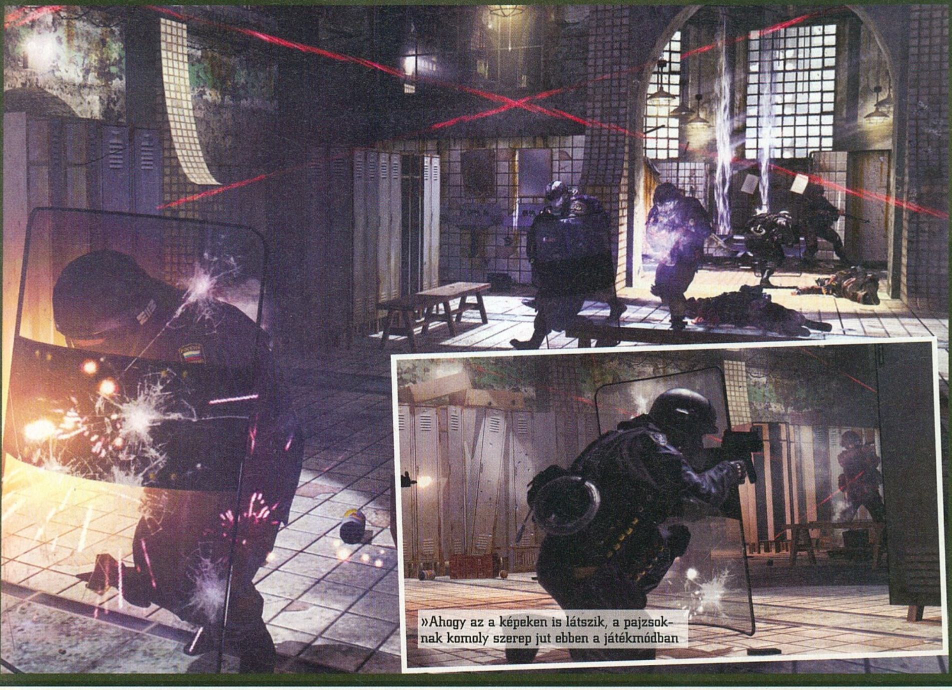
A demópálya jól megmutatja, mire is számíthatunk a játékban: egyrészt például az első részben megszokott ritmusra mindenképp, csak talán a dolgok helyiértéke változik: A szint elején osonunk (leszámítva a ritmusjátéknak sem utolsó falmászást), a közepén osonunk, de már veszélyesebb terepen, aztán meg a nyakunkba szakad a bázis minden terroristája, nekünk pedig igencsak szedni kell a lábunkat, ha élve akarjuk elkötni a párszár méterrel odébb leparkolt motoros szánok egyikét. Észveszejtő száguldás és némi futóvadlövészet – a végén meg egy olyan ugrató, hogy akár a 2009-es X-Games döntőjét is rendezhetnék rajta. Első hallásra ez szinte taktusra megegyezik az első rész pályáinak felépítésével, de az apró különbségek jelzik, mire is gondolhatott Mark West, mikor az újítások elrejtéséről beszélt. Egyrészt a lopakodós rész szabadon választható: ha a vérmérsékleted inkább Rambóét

»... a készítők most nem atombombával, hanem finomabb eszközökkel akarják leforrázni a játékost...«

KÜLÖNLEGES ERŐK

Ha gyorsan kellene mondani valamit, amiben a második rész mindenképpen eltér az első Modern Warfare-től, akkor minden további gondolkodás nélkül az új, Special Forces elnevezésű játékmódot húznánk alá.

Ezek a pályák az első rész repülős extrajelenetéhez hasonlóan pár perces, tömény akcióbombák, ahol maga a cél egyszerű – eljutni a kijelölt pontig, és ott megcselekedni, amit megkövetel a haza (meg a küldetés). Az egyetlen térkép, ami egyelőre kész van, egy börtönbe kalauzol el minket, a barátságos Gulag-szigetcsoportra. Az akció a behatolással kezdődik: az átrobbantott fal szanaszét szóródik, hatalmas füst és por mindenfelé – a sokkhatást modellező lassított játékmenet csak pár másodpercig tart, de már ez is elég ahhoz, hogy a kevésbé óvatos ellenfeleket a padlóra küldjük egy-egy mellkasra leadott rövid sorozattal. Ahogy lassan minden visszaáll az eredeti sebességre, megszaporodnak a gondjaink – az oszlopok mögül, a beugrók fedezékéből tüzelőkkel még nincs gond, de a rohampajzsos srácok már kemény diónak bizonyulnak. Szerencsére a pajzsokat mi is felkaphatjuk, és az 1.6-os CS-től eltérően már nem csak pisztollyal tüzelhetünk mögülük. Arra a kérdésre, hogy mégis hogy alakult ki ez a játékmód, egyszerű a válasz: a fejlesztők próbálták valahogy belenyomorgatni a kooperatív játékmódot az egyszemélyes kampányba, de sehogy sem tűnt jónak, így inkább kitalálták, hogy a megtervezett, de a történetből végül kimaradt helyszíneken berendezik ezeket a villámgyors élménybonbonokat, hogy itt aztán kedvére kikooperálja magát mindenki.



»Ahogy az a képeken is látszik, a pajzsoknak komoly szerep jut ebben a játékmódban

»USA«

Bizonyítékkal nem tudnánk alátámasztani, hogy az USA is bekerül a játék helyszínei közé, de ha végiggondoljuk, több esély is lehet: az oktatópálya valószínűleg a szokásos kiképzőtábor lesz, másrészt meg már itt az ideje, hogy valami rossz az amcsikat is érje – szigorúan a játékban, persze.

»OROSZORSZÁG«

Egy időben minden FPS-ben volt legalább egy havas, szibériai pálya, de mostanában kifogytunk belőlük – most azonban megint megkapjuk a nekünk járó adagot, ráadásul sokkal durvább keverésben: lesz itt hóvihar, gleccsermászás, no meg mérges orosz katonák doszt.

»BRAZÍLIA«

Nem jártál még karnevál idején Rióban? Nos, most itt a nagy lehetőség, sőt, csak rajtad múlik, mekkora bulit csapsz! Egyelőre az egyik legnehezebbnek tűnő helyszín, hiszen nemcsak arra kell majd figyelnünk, hogy életben maradjunk, de a menekülő helyi lakosságot sem lőhetjük halomra.

»AFGANISZTÁN«

Bár a Six days in Fallujah című játékot elkaszálták a túl modern helyszín miatt, az MW2-ben azért kiosztunk pár durva fraget a törölközőfejű terroristáknak. Ami azonban még ennél is fontosabb: kíváncsian várjuk azt a pályát, ahol a kies vidék pozitívumnak számít...

idézi, hát nekiláthatsz egyszemélyes tankként is a megoldásnak (és mint ilyen, valószínűleg többször is megteheted majd, mint szeretnéd). A másik fontos dolog, hogy egyes történeti fordulópontoknál választási lehetőséget kapunk, a demóban például dönthetünk, hogy húzzuk ki MacTavish-t a szószból: felrobbantunk egy közeli vadászgépet, vagy aktiváljuk a tartályokra felszerelt töltetéket? A harmadik, nem elhanyagolható fejlődés a térkép részletessége és mérete. Az első részben a legnagyobb területek sem voltak szélesebbek pár tíz méternél, az embernek a városi harcokban is olyan érzése volt, mintha egy alacsony falú karámba terelték volna – a kilátás megvolt, de a mozgástér alig. No, ez most változik, a széltében-hosszában megnyújtott területeken kedvünkre cikázhatunk a fedezékek között. Végül pedig a nagy meglepetés: irányítható járművek. Egyelőre csak a motoros szánok biztosak, de ha már az belekerült, ugyan miért ne kapnánk még egyéb nyalánkságot is? Főleg, ha meghallgatjuk, mit mond Mark West: „alapvető célunk volt, hogy a lehető legnagyobb mértékben megmutassuk a játékosnak, milyen érzés lehet éles helyzetben ilyen szituációkba keveredni. Ezért is van jóval nagyobb hatalmunk a játékelemek felett: a közvetlen akció a lényeg."

NEM CSAK SZEBB, JOBB IS

Az igazat megvallva mi már akkor sem lettünk volna csalódottak, ha az első rész grafikai minőségét kapjuk meg újra, mert bár az elmúlt két

»... a széltében-hosszában megnyújtott területeken kedvünkre cikázhatunk a fedezékek között...«

»HIVATALOS ÁLLÁSPONT«

Annak ellenére, hogy a Modern Warfare első része mekkora siker volt mind üzleti, mind kritikai szemponbtból, azért korántsem állítanánk, hogy tökéletes lett volna. Két dolog mindenképp megmaradt mindenkiben: egyrészt az ellenség addig termelődött újra és sorjázott végtelen mennyiségben elénk, amíg át nem léptünk egy láthatatlan vonalat, másrészt viszont a játékidő nem volt több 10 óránál. „A végtelen ellenségek problémáját elismerjük, és dolgozunk is a megoldáson", mondja a fejlesztők vezetője. „Abban azonban nem értünk egyet, hogy hosszabb szóló kaland kellene: az első rész pont az erős történet miatt volt sikeres, azt pedig csak ennyi időben lehet biztosítani. Nem akarjuk ismétlődő elemekkel és helyszínekkel felhízlalni a játékot, inkább odafigyelünk, hogy minden egyes pálya akciódús, érdekes és emlékezetes legyen."«

évben megkopott kicsit a CoD 4 alatt dohogó motor, még mindig elég kakaót szolgáltat ahhoz, hogy élethűen fesse elénk a harcok minden véres részletét. Persze azért nem haragszunk meg a fejlesztőkre csak azért, mert szántak némi időt a grafikai polírra – a végeredmény pedig elképesztő lett. Ahogy azt a képeken is látjátok, a karakterek és a helyszínek kidolgozottságának minősége a szokottnál is magasabb, és ha már járművek is kerültek a játékba, a fejlesztők azoknál sem spóroltak a poligonokkal. A detail mapping fantázianéven futó eljárásnak köszönhetően tényleg minden részletesebb, nem csak apróságokon sikerült javítani. Egymás mellé téve például az aktuális és a 2007-ben megjelent játék katonáinak vagy fegyvereinek textúráit és modelljeit, szó szerint szembeszökő a különbség. A konzolos változatokhoz tartozó adat, hogy a játék sebessége a nagy részletesség ellenére sem esik 60 FPS alá, sajnos ugyanezt a PC-s portról már nem mondhatjuk el. A maga idejében már az előző rész sem volt épp kezes bárány: ha teljes gyönyört akartuk, bizony áldozni kellett rá. Egy dolog biztosra vehető: a gépigény kisebb semmiképpen sem lesz, bár az Infinity Wardos srácok szerint azért a Crysis-szindrómától sem kell tartani. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy nemcsak a megújult, csicsásabb-fényesebb látvány viszi el a processzoridőt, hanem az átdolgozott helyszínkezelési technika is kér magának egy nagyobb szeletet.

MODERN WORLDFARE

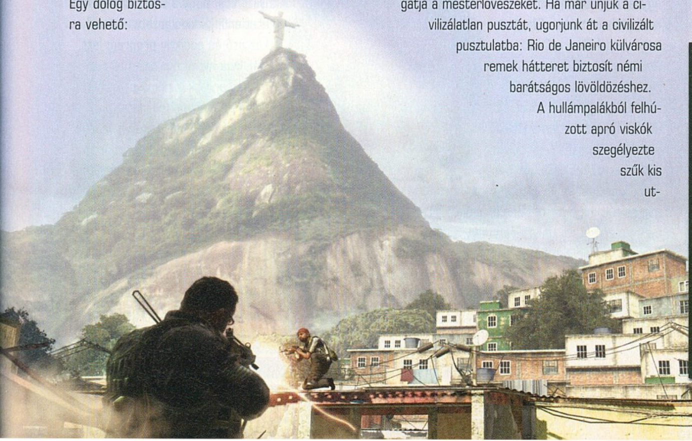
A Call of Duty eddigi részeihez hasonlóan (mert jöhetnek nekünk itt ezzel a „CoDtalanított" címmel, összességében ez mégiscsak az) most is bejárjuk majd a világot, ahogy azt a cikkben elhelyezett világtérképen is szemlélétjük. Ott azonban talán kevéssé látszik, hogy a készítők itt is mindent bevetnek: az afgán kősivatag elsőre nem tűnik túlságosan látványosnak, mint ahogy az orosz hómezők végtelenje sem az. Azonban Afganisztán csak első látásra ilyen lapos: némi gyaloglás, és máris egy hatalmas völgyben találjuk magunkat, amit látunk, az kiköpött CNN-közvetítés: rengeteg kiálló sziklaorom meg hirtelen elmélyülő barlang, alig lehet leevickélni sértetlenül, vigyázni kell minden lépésnél. Arról, hogy itt milyen akció lesz majd, sajnos csak találgatni tudunk – egy biztos, ennyi sziklaüreg szinte hívogatja a mesterlövészeket. Ha már unjuk a civilizálatlan pusztát, ugorjunk át a civilizált pusztulatba: Rio de Janeiro külvárosa remek hátteret biztosít némi barátságos lövöldözéshez. A hullámpalákból felhúzott apró viskók szegélyezte szűk kis utcákon rengetegen rohangálnak, ráadásul nem lehet tudni, ki a menekülő civil, ki pedig az életünkre törő terrorista. Ha még azt is hozzávesszük, hogy nem csak a küldetések elején kapott fegyvereinken lesz extra tár, lézercélzó vagy egyéb más kütyü, hanem az ártalmatlanná tett katonák puskáin is, akkor túlzás nélkül mondhatjuk, hogy a játék hihetetlen intenzív élmény lesz, amihez képest az első rész város- és épületharcai csak laza bemelegítésnek tűnnek. Amit az előbb elmondtunk a fejlesztett tereprőI, most újra visszaköszön – annyi felé mehetünk, hogy talán a város fölé tornyosuló Megváltó Krisztus szobor nem is csak dísz, hanem viszonyítási pont a tájékozódáshoz. Mint ahogy viszonyítási pont lesz maga a játék is, hiszen jól mutatja, hogy nem feltétlenül kell grafikai gőzhenger a sikerhez (bár a játék kétségtelenül gyönyörű és nem kevéssé részletes külsőt kap), de még csak arra sincs szükség, hogy a manapság kötelező gyakorlattá vált elemeket (mint például a kissé túlerőltetett fedezékharc) bevegyük játékba.

Hangulat kell, kihívás, no meg emlékezetes pillanatok. Emlékeztek még, mikor a haverokkal órákig dumáltunk hüledezve egy játék kivételesebb jeleneteiről? Nos, ha minden jól megy, ezt kapjuk vissza az Infinity Wardtól.«

A MÁSIK SZÁL

MIT TERVEZ A TREYARCH A WORLD AT WAR UTÁN?

Az egyes CoD-epizódokat két csapat fejleszti felváltva: az Infinity Ward mellett a Treyarch kap lehetőséget, ám ők a World at War című próbálkozásukig inkább csak szamarak voltak, nem lovak. Az első hírek szerint az új CoD Vietnamot, Kubát, a Szovjetuniót és valószínűleg ezzel együtt a hidegháború történéseit veszi elő.



MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. 11
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

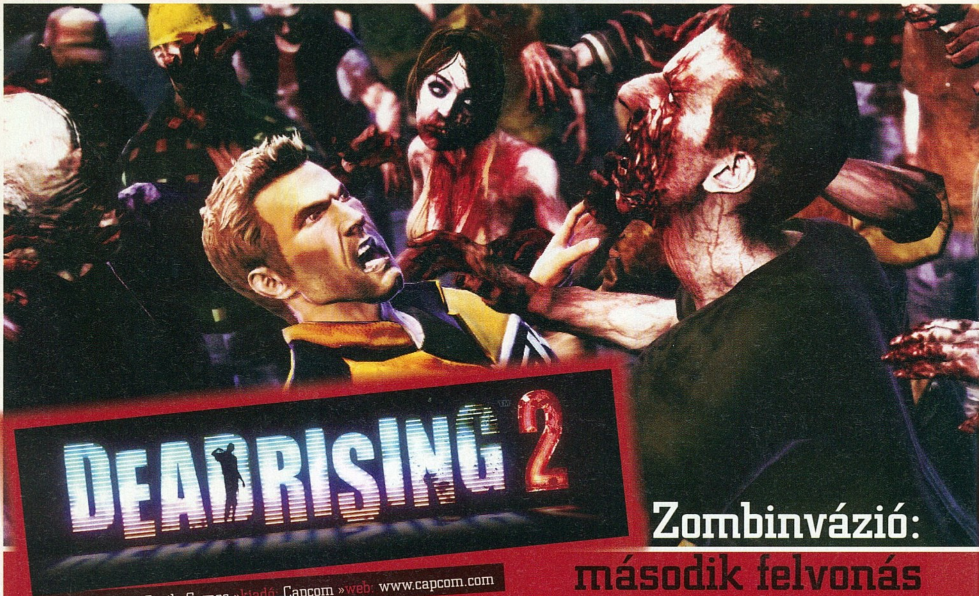
www.pcguru.hu/1584

»A Modern Warfare 2 szerencsére nem próbál túlnőni magán, inkább csak azon igyekszik, hogy az első, szinte tökéletes epizód legjobb jeleneteit megtartva még tovább fejlődjön.

»MIGUEL

PRO
»Minden, ami az első részben pozitív volt, meg még ezernyi új apróság: nagyobb területek és használható járművek.

KONTRA
»Egyedül talán a gépigénnyel lehetnek bajok, de a fejlesztők mindent megtesznek – legalábbis azt mondják...

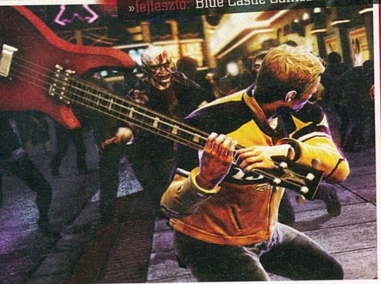


Zombinvázió: második felvonás

»fejlesztő: Blue Castle Games »kiadó: Capcom »web: www.capcom.com

Az Úr 2006. évében a japán Capcom egy olyan játékot dobott a piacra, amely tökéletesen ötvözte a sandbox játékmenetet a komoly történettel és a kemény kihívással (a véres látványról és a beteg humorról már nem is beszélve). Az Xbox 360-exkluzív első rész után most érdemes lesz alaposan leolajozni és megélezni a láncfűrészt, újabb kemény három nap elé nézünk...

írta» BATE

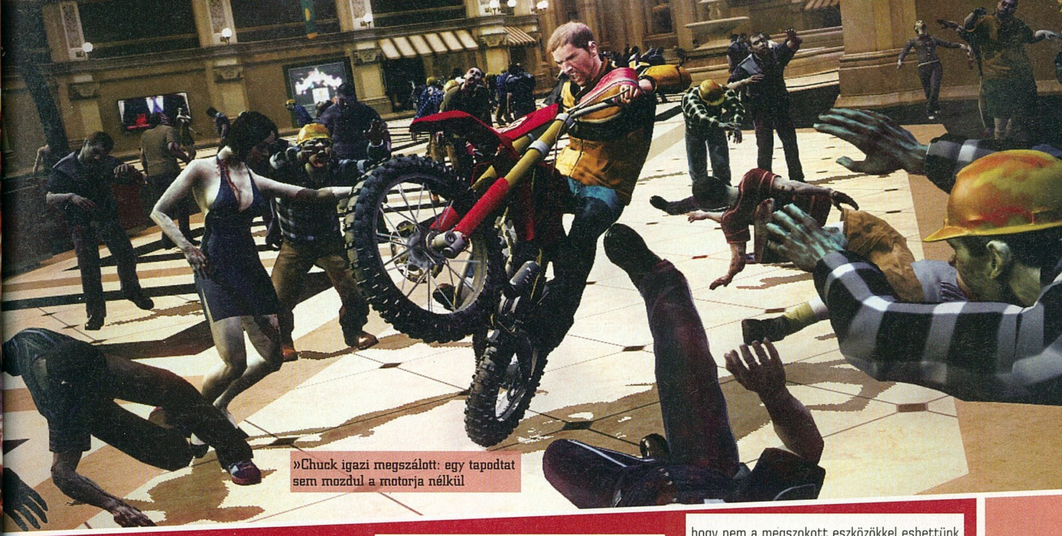


A Dead Rising képében a Capcom egy olyan produktumot tett le az asztalra, amely méltán vált rengeteg játékos első számú kedvencévé. Adott volt egy csendes kisváros, amit zombik árasztottak el, és hősünk, Frank West pedig egy plázában rekedt, kezdetben elenyésző, majd egyre nagyobb számban jelentkező élőhalottakkal. Shrekes hasonlattal élve, a Dead Rising olyan, mint a hagyma: réteges. A rétegek felfedezése csak a játékos habitusától függött, hiszen a játék egyetlen alapcélja volt: túlélni azt a hetvenkét órát, amíg megérkezik értünk a felmentő sereg. Hogy mit csináltunk a három napot felölelő játékidőben, az csakis rajtunk múlott. Egyrészt rendelkezésünkre állt a teljesen szabadon bejárható hatalmas plázakomplexum több tízezer zombival, ezen felül több tucat túlélő várta, hogy felkutassuk és megmentsük őket, továbbá a végére járhattunk a történetnek, amely számos csavart és kemény kihívásokat tartogatott számunkra. Játszhattunk úgy, hogy csupán a zombikat henteltük és tápoltuk a karakterünk, koncentrálhattunk a megmentendő egyénekre, vagy követhettük a történet által szabott utat - a legkeményebb legények pedig próbálkozhattak azzal, hogy mindezt egyszerre vigyék véghez. Annyi biztos, hogy a Dead Rising hihetetlenül jól kidolgozott, szórakoztató és addiktív program lett, amelybe ha igazán belemélyedt az ember, akkor nem úszta meg minimum három végigjátszás nélkül. Amikor pedig végigszenvedtük magunkat a hét túlélendő napot is magába foglaló módozaton, akkor jött a kérdés: mikor lesz már folytatás, gyerekek?

»A multiplayer-móka sem marad ki, de hogy pontosan miről is lesz szó, arról mindenki hallgat, mint a sír.

IMÁINK MEGHALLGATTATTAK

A második rész bejelentésére egészen idén februárig kellett várni, és a játékosközösség egy emberként kiáltott hurrát, mikor a folytatás hivatalossá tétele mellett az is kiderült, hogy ezúttal már nemcsak az Xbox 360 tulajok, de a



»Chuck igazi megszállott: egy tapodtat sem mozdul a motorja nélkül

PS3-at birtoklók és a PC-sek sem maradnak ki a túlélős mókából. Bizony, amíg tavaly még szomorúan kellett tudomásul vennünk, hogy a személyi számítógéppel rendelkezők nem kapják meg a portjukat az első részből, most már nincs okunk panaszra, hiszen a jelek szerint a konzolosokkal együtt tehetjük rá a mancsunkat a túlélőcsomag második etapjára. Természetesen változások egész sora vár ránk a Dead Rising második eljövetelében, s ezek közül talán a legfontosabb, hogy a Capcom ezúttal nem házon belül végezte a fejlesztést, hanem egy amerikai csapatot választott a feladat elvégzésére. Ugyan a Blue Castle Games eddig nem sok mindent tett le az asztalra, de ez nem azt jelenti, hogy ne tudnának előrukkolni egy igazán nagy durranással. A jelek kedvezőek, lássuk hát, mi vár ránk a legújabb zombis kaland során.

(MAJDNEM) VEGAS BABY!

Habár folytatásról beszélünk, Frank karakterének búcsút kell intenünk, új fiú kerül irányítót markoló kezünkbe, Chuck Greene, aki alapjáraton motoros kaszkadőr, s akárcsak a fotóriporter Frank esetében, a foglalkozás ezúttal sem csupán a karakter hátteréhez kell, hanem fontos szerepet kap a játékmenetben. A helyszín is változik, már nem csak egy gigantikus pláza várja, hogy bejárjuk, hanem egy kisváros egész szeletét megkapjuk, központi helyszínként egy kaszinóval, ami egy kis vegasos ízt kölcsönöz majd a játéknak. A történet ezúttal is három napot ölel fel, s nem csupán az lesz a feladatunk, hogy életben maradjunk, de Chuck kislányát is meg kell találnunk a ránk váró zombikáoszban. Magáról a cselekményről még semmit nem szivárogtattak ki a fejlesztők, de remélhetőleg ez most is olyan komoly hangsúlyt kap, mint az első rész esetében - sőt, bízunk abban is, hogy lehetőségünk lesz kipróbálni magunkat 5 és 7 napos játékmódokban is. Persze, ha minket ezúttal is hidegen hagy a háttérben megbúvó titkok tengere, és nem vágyunk másra, mint a zombik mértéktelen gyilkolászására, akkor sincs semmi baj, hiszen a Dead Rising 2 az elöd által teremtett hagyományhoz híven teljesen szabad kezet ad számunkra. Ha nem akarunk pepecselni a küldetésekkel, akkor csak bevetjük magunkat az élőhalottak közé és le sem állunk a gyepálással addig, amíg le nem telik a történet hetvenkét órája. Az első rész egyik nagy erénye volt, hogy nem a megszokott eszközökkel eshettünk neki az ellenfeleknek, hanem szinte bármivel. Lehetett az pad, napernyő, gitár, amit csak el tudunk képzelni. Akadtak persze ütő-, vágó-, és lőfegyverek is, de a legnagyobb móka mégis az volt, mikor a lehető legelképesztőbb dolgokkal (súlyzó, tányér, fogas...) lékeltük meg a ránk törő zombik koponyáját. A Blue Castle ígérete szerint ez semmi, ugyanis a fejlesztés során ők rátettek még egy lapáttal...

AMI A KEZED ÜGYÉBE KERÜL...

Habár már az első részben is rengeteg eszköz állt a rendelkezésünkre az élőhalottak ellen, azért az a szlogen, hogy bármit használhatunk az életünk védelmében, csupán egy jól hangzó illúzió volt. Hiába mentünk be ugyanis egy barkácsboltba, akármit nem emelhettünk le a polcokról, és a fegyverboltból sem szemezgethettünk kedvünkre, volt három-négy tárgy, amit magunkhoz vehettünk, aztán abból kellett gazdálkodnunk. Habár a második rész sem kecsegtet azzal, hogy téglánként dobálhatunk rá egy egész házat a zombikra, de az ígéretek szerint jóval több lehetőségünk lesz, mint ahogy azt a Dead Rising esetében meg-

CSAK RÖVIDEN – A HÁROM LEGFONTOSABB ÚJDONSÁG

A türelmetlenebb olvasóknak kedveznénk azzal, hogy röviden összefoglaljuk, mi mindenben változik vagy fejlődik a Dead Rising második része az elsőhöz képest, így rögtön nyilvánvalóvá válik, hogy nemcsak kozmetikázás folyik, hanem valódi fejlesztés.

»FEGYVERKOMBINÁCIÓK

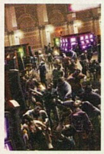
Az első rész sem szűkölködött a használható fegyverekben, de azért arra nem kaptunk lehetőséget, hogy a különböző használati tárgyakat összekombinálva rontsunk az életünkre törő halottaknak. Nos, a múlt idő a helyes ragozás, Chuck ugyanis akár partvisnyélre is kötözheti a láncfűrészeket.

»JÁRMŰHASZNÁLAT

Bár már Frank is használhatott járműveket, azért egy motoros kaszkadőrrel csapatni csak más érzés lesz, mint egy pipogya fotóriporterrel. A játék fejlesztői ezúttal nemcsak poénként használják majd a különböző gépeket, hanem valós játékelemet fabrikálnak a két- és négykerekű eszközökből. Vajon hány zombi feje csapható szét egy 1080-assal?

»MÉG TÖBB ZOMBI

Na jó, ez olyan újdonság, amit mi is csak akkor hiszünk el, ha látunk. Mindenesetre az ígéretek szerint egyszerre hétezer zombi is lehet a képernyőn, sőt, nem tűnnek el csak akkor, ha elhagyjuk a helyszínt. A halmokban álló hullák láttán a Guru már most meghirdeti a Dead Rising 2 - Kicsi a rakás című vetélkedőt.



»NEM PONT UGYANOLYAN, DE MEGLEHETŐSEN HASONLÓ

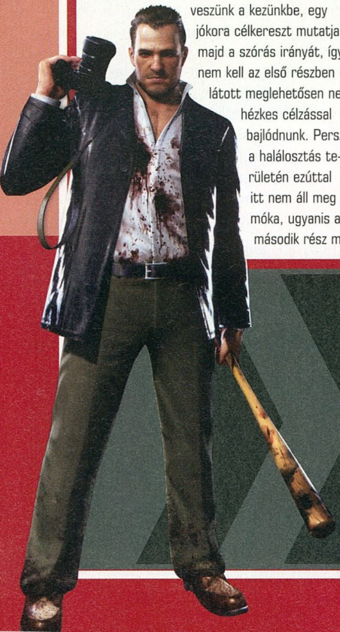
Bár a Dead Rising az alapötlet miatt sok újdonságot, igazi játékmenetbeli durvítást nem vezet majd be a második epizódban, azért érdemes áttekinteni, mi a különbség és a hasonlóság az éppen készülő (bal oldali kép) és a már kiadott első rész között (jobb oldali kép). A legfontosabb elem, a durva fegyverek most is megmaradnak, hiszen mint azt az 1 pont mutatja, Frank (2) és Chuck (3) egyaránt a baseball isteneinek áldoznak.

Ahogy az a cikkből is kiderül, a helyszín nem marad az eredeti: a bevásárlóközpontból (4) egy kaszinóba (5) tesszük át a székhelyünket. A főhős bőrkabát-színének megváltoztatása fontos különbség ugyan, de mi mégis inkább a játékmenet szempontjából fontosabb tényezőre, az ellenfelek kidolgozottágában fellelhető különbségre (6) hívnánk fel a figyelmet. Persze ne feledjük, mozgás közben földi halandó még nem látta a játékot...

szokhattuk - legyen szó akár a tereptárgyakról, a bútorokról, vagy az üzletekben található különböző cuccokról. Kicsit átalakul a fegyverek rendszere is, hiszen nagyon sokan kifogásolták, hogy az első részben épp a lőfegyvereket nem lehetett igazán használni. Habár a hangsúly ezúttal sem fog eltolódni a tűzszerszámok javára, de új célzást kapunk, amellyel sokkal gyorsabban és pontosabban szórhatjuk meg a felénk tántorgó exembereket. Amint fegyvert veszünk a kezünkbe, egy jókora célkereszt mutatja majd a szórás irányát, így nem kell az első részben látott meglehetősen nehézkes célzással bajlódnunk. Persze a halálosztás területén ezúttal itt nem áll meg a móka, ugyanis a második rész már magával hozza a tárgykombináció rendszerét is, azaz lehetőségünk lesz az alap eszközökből igazán durva fegyvereket kreálni. Vegyünk például egy felmosófát meg két láncfűrészt, és máris a rendelkezésünkre áll a zombikat minél távolabb tartó tökéletes halálosztó tákolmány. Ennek egy durvább fokozata, mikor a motorunkra szerelünk fel mindenféle pengéket és úgy vágunk neki a hullák tömegének: garantált a rengeteg szeletelt élőhalott és a literszámra folyó véres pixel. Remélhetőleg a rendszer nem csak a fejlesztők által előre megálmodott kombinációkat fogja kínálni számunkra, hiszen mi lehetne jobb annál, mint hogy a fantáziánkat szabadjára engedve gyártjuk le a durvábbnál durvább eszközöket. Ha pedig már kicsit szóba került a fegyverekkel felszerelhető motor, akkor érdemes megjegyezni, hogy ezúttal sokkal nagyobb szerephez jutnak majd a játékban szereplő járművek. Említettük ugye, hogy Chuck motoros kaszkadőr, és ezen képességét ki is fogja használni a kalandjai során. Az utcára jutva rengeteg lehetőségünk lesz, hogy mindenféle hajmeresztő mutatványt mutassunk be, miközben számos járkáló halott "életére" teszünk ezzel végső pontot.

MENTS MÉG!

A legnagyobb kritika az első részt a mentési rendszer miatt érte, ugyanis a sok puha játékos nem tudott megbarátkozni a gondolattal, hogy mindössze egyetlen hely áll rendelkezésre az állásunk rögzítéséhez, azaz egyáltalán nem volt lehetőség arra, hogy egy jól irányzott save megnyomásával tegyük könnyebbé a játékot. Oda kellett figyelni minden egyes lépésünkre, és ha valamit elszúrtunk, akkor nem nagyon volt visszaút (sőt, ha új játékot indítottunk, akkor a régi mentésünk is azonnal tovaszállt). Habár ez a rendszer adta meg az igazi kihívást és a játék kvintesszenciáját, manapság, mikor egyre kevesebb a hardcore játékos, a Capcom nem engedhette meg magának, hogy ezzel veszítsen el potenciális vásárlókat, így a Blue Castle új rendszert épített a játékba. Pontos információk nincsenek az átalakulásról, de az biztos, hogy búcsút mondhatunk az egyetlen tárhelyet tartalmazó mentési szisztémának.



»HOVA TŰNT FRANK?«

Az első rész főhősét azok is ismerhetik, akik egy métert sem játszottak magával a játékkal – egyrészt a Guru 2008/03-as számában megjelent bemutatóból, másrészt onnan, hogy Frank West jellegzetes, fényképezőgéppel és baseballütővel megtámogatott karaktere az internet szinte minden zugában megjelent a játékhoz erősebben vagy lazábban kötődő cikkek illusztrációjaként. Tulajdonképpen meglepetés is volt, hogy az új Dead Rising 2-ben már nem az ultralaza oknyomozó riportert irányíthatjuk – persze ha tudjuk, mi történt vele az első játék végén, akkor annyira nem meglepő a dolog. Nos, anélkül, hogy túlságosan belemennénk a részletekbe, tudni kell, hogy az alapjátéknak több befejezése is volt attól függően, hogy hány napig kolbászoltunk Willamette városka plázájában. Az első 3 nap végén Frank kis híján elpatkolt, azonban Isabelle (a szokásos jócsaj nagy puskával) megmentette – de csak azért, hogy 24 órával később főhősünk megküzdhessen azzal, akinek az egész bulit köszönhettük. Egy epikus, tank hátán lefolytatott kézitusa végén a riporter a zombik közé vágja a dobozt, és mint a vége főcím feliratából kiderül, kijut a városból. A kormány elismeri a felelősségét, de hogy ez mibe kerül Franknek? Nos, az USA vezetői általában nem bánnak kesztyűs kézzel a szemtanúkkal...«

»A hatalmas felháborodást a gyenge térerő váltotta ki – a szolgáltató elnézést kér...

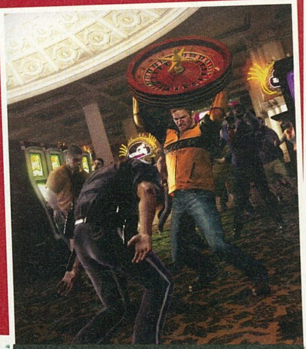
Amiben nagyon bízunk, hogy nem erőltetik majd a "minden sarkon mentek egyet" felfogást, az ugyanis teljesen kiölné azt a feszültséget és izgalmat a játékból, ami miatt az első olyan nagy kedvenc lett - az igazi játékélmény ugyanis abból következik, ha valódi kihívás várja a játékost, és ezen a téren a Dead Rising-ba nem nagyon lehetett belekötni.

TECHNIKAI BRAVÚR

A technikai csemegékért rajongó olvasóknak lehet igazán izgalmas információ, hogy a Dead Rising 2 az alapoktól lett újraépítve, azaz nem az első rész motorját tupírozták tovább a Blue Castle szakemberei, hanem egy olyan rendszert hegesztettek, ami teljes egészében kiszolgálja az új játék új igényeit. Habár már az eredeti program is meglepően sok karaktert volt képes kipakolni a képernyőre, az új motor kétszer-háromszor nagyobb teljesítményre képes, azaz, ha a helyzet úgy hozza, akár 7000 élőhalottat is képes megjeleníteni a képernyőinken. A két kisebb magyar települést kitevő zombióceánt még elképzelni is komoly feladat, bízunk benne, hogy ezt a hihetetlen mennyiséget nem csak a legdrágább és a legújabb hardverek lesznek képesek életre kelteni. Ami ennél is érdekesebb, hogy a lemészárolt ellenfelek nem fognak elpárologni, hanem a földön maradnak, így ha nagyon belelendülünk az aprításba, akkor kisebb hegyeket is emelhetünk a lábunknál heverő hullákból (s ez tényleg csak akkor tűnik majd el, ha átvándorolunk egy következő helyszínre). A döbbenetes technikai lehetőségeken túl a grafikára sem lehet majd panasz, a mellékelt képeken jól látszik, hogy a program hozza a kötelezőt, szóval a meglehetősen szórakoztató játékmenet mellé pompás látvány is dukál majd.

A JÉGHEGY CSÚCSA

Amit eddig tudunk a programról persze csak egy morzsája a végterméknek, hiszen az igazi erőt ezúttal is fordulatos történet, a karakterek, és az eddig fel nem fedett apróságok adják majd (előre izgulunk a remélhetőleg visszatérő pszichopaták miatt, akikkel ismét élvezetes bossfightokat vívhatunk majd). Ami már most látszik, hogy a Dead Rising 2 a teljesen új fejlesztőcsapat kezében is ígéretes játéknak tűnik, és komoly bizakodásra ad okot az a tény is, hogy az első rész felett bábáskodó Keiji Inafune ezúttal is produceri szerepet tölt be a fejlesztésben, szóval joggal gondoljuk, hogy megjelenésének pillanatában a játék igen nagyot fog szólni. A pontos dátumot még homály fedi, de a jelenlegi információink szerint a játék már nem a 2009-es felhozatalt fogja bővíteni, hanem nagy valószínűséggel a 2010-es év tavaszi megjelenései között fogja megmutatni, hogy mitől döglik a légy... akarom mondani: a zombi. «



»Fénykép az idei Tomatináról, a spanyol paradicsomfesztiválról

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/923

»Úgy tűnik, hogy jó kezekben van az alkotás és nagyon bízunk benne, hogy a történetre is annyi időt szánnak a fejlesztők, mint a technikai részletekre.

»BATE

PRO »Még több, még szebb, még véresebb zombihad, járművekkel és kombinálható tárgyakkal...

KONTRA »A sztoriról még semmit nem tudni, reméljük, hogy nem múlja alul az eső részben tapasztaltakat...

Egy ír Párizsban – rossz időben, rossz helyen

Ha igaz a mondás, mely szerint a jó munkához idő kell, a Pandemic játéka közel lesz a tökéleteshez: 2007-ben hallottunk róla először, de csak most jutottunk hozzá a szaftos részletekhez.

írta» KREDENC

A kislány még csak négyéves volt, emlékei bizonyára összemosódtak, s az anyja, hogy tudatosítsa benne a küszöbön álló változást, odavitte a szögesdrótkerítéshez, és messziről megmutatta neki a szerelvényt.

– Nem is örülsz? Ez a vonat visz haza.
– És akkor mi lesz?
– Akkor otthon leszünk.
– Mi az, hogy otthon? - kérdezte a gyerek.
– Ahol azelőtt laktunk.
– És ott mi van?
– Emlékszel még a mackódra? Talán a babáid is megvannak még.
– Anyu – kérdezte a gyerek. – Otthon is vannak őrök?
– Ott nincsenek.
– Akkor – kérdezte a kislány – onnan meg lehet majd szökni?

A fenti Örkény-sorok jelentik számomra a háború borzalmát, az igazi tragédiát, mely a lelkeket, sokszor az ártatlan és tiszta lelkeket támadta meg, mely egyik percről a másikra tett tönkre életeket, családokat. Ez az egyperces jutott eszembe erről a játékról, melynek hőse ugyanezt éli át. A Saboteur az ő története.

„Nincs gépfegyverem, követ vagy nyilam, ölni szeretnék, mint mindannyian."

A negyvenes évek elején járunk. Sean Devlin, a Morini istálló új sztárja, a szerelőből lett toppilóta nagykanállal habzsolja az életet a Fény Városában, Párizsban. Legkedvesebb időtöltése (persze a száguldozáson kívül), ha elmehet egy kocsmába, magába dönthet némi piát, beverheti néhány ellenszenves alak orrát, majd hazavihet egy csinos mademoiselle-t. És e szenvedélyének bizony igen gyakran hódol is. Imádja a balhékat, igazi adrenalinfüggő, aki a háború kitörésekor is csak legyint: ez nem az ő harca, köszöni szépen, ő jól elvan. Ám a sors másképp dönt – talán büntetésül addigi léha, felelőtlen élete miatt: egy Dierker nevű náci tiszt embereivel kivégzi barátait és családtagjait. Sean egy percig sem habozik: fegyvert ragad és meghirdeti személyes háborúját. Nem érdekli a „magasabb cél", nem áll be a seregbe, hogy bemasírozhasson Berlinbe vagy a frontvonalon irtsa az ellenséget, hiszen ez az egész világégés továbbra sem az ő ügye: őt csak a saját, lehet hogy kicsinyes, de nagyon is érthető és átérezhető bosszúja érdekli, cselekedeteit ez motiválja, ez hajtja előre, és mindent elkövet, hogy a bűnöst (no és vele együtt Hitler katonái közül minél többet) pokolra küldje, szemet szemért, fogat fogért alapon. Nem véletlen, hogy a készítők leginkább John McClane-hez, a Die Hard hőséhez hasonlítják őt: egy átlagember, akiből a szituáció farag „pillanathőst". Természetesen em-

»Ezt a képet akár a Mafiából is lőhettük volna, kísérteties a hasonlóság

»Tájkép sikeres küldetéssel (ismeretlen francia festő műve)

»Tipikus párizsi látkép: Eiffel torony és egy cigiző szabotőr

»Még szerencse, hogy nem valami feltűnő járgányt választottunk...

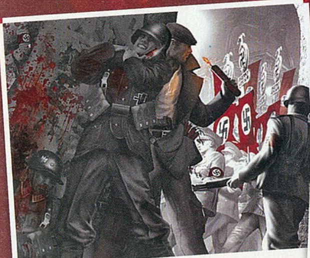
berünk ügyködésével hamar felhívja magára mindkét oldal figyelmét, így azon már nem kell meglepődnünk, ha mind a francia ellenállás, a Maquis, mind „Churchill titkos hadserege", a külhoni kémkedéssel és szabotázsakciókkal foglalkozó SOE beszervezi őt; ebből az üzletből pedig a felek egyaránt profitálnak: Sean további erőforrásokhoz, több lehetőséghez jut céljai eléréséhez, a szervezetek pedig az ő kemény ökle, vakmerősége, határozottsága mellett kiváló műszaki és autóvezetési ismereteit is hasznosíthatják. Mindezek haszonélvezői végül mi magunk leszünk, akik terelgethetjük a srácot és eldönthetjük, egy adott szituációban mely képességét használjuk ki.

„A háborúban azé a győzelem, aki meg tudja lepni az ellenségét."

A Saboteur egy sandbox stílusú, külső nézetes akciójáték, ám mielőtt bárki rásütné a bélyeget, hogy egy újabb GTA-klónnal állunk szemben, sietek hozzátenni: bár valóban szabadon mászkálhatunk a fővárosban és környékén, valamint a fő sztoriszál mellett rengeteg mellékküldetés is vár ránk, a megszállás és a háború hangulata, mely rátelepszik az utcákra és házakra, a kopott macskaköveket vörösre festő erőszak egészen más atmoszférát teremt, más játékstílusra kényszeríti a legrutinosabb adrenalinhősöket is. És noha a hangsúly az akción lesz, a mechanizmusban egyforma súllyal szerepel a fedezékharc és a lopakodás is. Általában szabadon dönthetsz, hogy a fegyvereddel esel-e neki a náciknak vagy épp hátulról meglepve, csendben intézed el őket, ám még azon küldetésekben sem kell tartanod a „Mission Failed" üzenettől (mint mondjuk a Splinter Cell-címekben), amelyben az osonás lenne a feladatod, legfeljebb a dolgod lesz valamivel nehezebb. A nyílt világ tehát leginkább abban segít, hogy aktuális célodat, melynek eredményeképp előreviszed a sztorit, új fegyverek és képességek birtokába jutsz, tetszés szerinti módon oldd meg, játékstílusodnak megfelelően. A két metódus között, ahogy a már emlegetett Sam Fisher-szériában is, a magas szintű mesterséges intelligencia tesz különbséget, hiszen a lövések és robbanások hatására a szemben álló fél azonnal riadót fúj, és adott esetben kisebb hadseregnyi német katona árasztja el a játékteret. Hasonlóan a GTA-hoz, itt is lesz egy „körözési szint", azaz minél jobban felhívjuk magunkra a figyelmet, annál nagyobb ellenállásra számíthatunk; a negyedik szinten például egy zeppelin úszik be a színre, hogy a gyomrából kiokádjon némi túlerőt. Ezen eszkaláció (ez is a neve a játékban, ami magyarul kb. fokozott katonai jelenlétet jelent) egy adott területre terjed ki, és értelemszerűen úgy tudjuk kivonni magunkat hatása alól, ha megpattanunk, azaz magunk mögött hagyjuk a radarunkon vörös színben virító területet. A meneküléshez számos eszköz áll rendelkezésünkre, a személy- és teherautókon kívül bicikli, motorkerékpár, sőt különféle vízi járművek is, de ha minden igaz, még tankot is vezethetünk majd. Új generációs akciójátékról lévén szó, Sean regenerációs képességgel bír: ha sebesülés éri, meg kell húzódnia valahol, aztán erejét visszanyerve folytathatja a harcot. A fejlesztők ígérete szerint minden, ami fedezéknek néz ki, az használható is lesz erre a célra, mindezt pedig dinamikus irányítással teszik még könnyebbé, tehát elég lesz nekivetni hátad egy oszlopnak és máris védve vagy, majd ellépve onnan folytathatod utadat. És bár e srácok nevéhez fűződik a Mercenaries is, az eddig látottak alapján a harc sokkal inkább hasonlít a CoD-beli csatákra, mint a zsoldosszimulátor esztelen vérbáljára. Összesen két tucatnyi korhű gyilokszerszámot vehetünk majd kézbe, a késtől a különféle robbanószereken (kézigránát, dinamit) és a lángszórón át a németeknél rendszeresített MP40 géppisztolyig és Luger kézifegyverig. Miután pedig, mint említettem, a Pandemic a mi kezünkbe helyezi a döntést az egyes külde-

»Remek grafikai koncepció, szabad játékmenet és a világháború újszerű megközelítése: ez a Saboteur«

A SZABOTŐR ÁTLAGOS NAPJA



REGGEL KICSIT MEGZAVAR EGY NÁCI FELVONULÁST...

... MAJD RENDET RAK A LEGKÖZELEBBI KRIMÓBAN...

... HOGY AZTÁN ERŐSEBB SZÍVVEL SZABADÍTSA FEL PÁRIZST. VIVE LA FRANCE!

»A legkérgesebb tenyerű írek simán lecsúsznak kesztyű nélkül is

tések során, a fegyveres konfliktusfeloldáshoz hasonló „élvezeteket" nyújt a puszta kezes csöndes metódus is: a külvárosi utcákon felnőtt, kocsmai bunyókban edzett Sean jó pár ütésfajtát és kombót ismer (nemcsak ökölharc, de könyöklés, lefejelés és ágyékon rúgás is része a repertoárjának – mindezek ráadásul egyre fejlődnek is, ha sokat használja őket), amelyekkel gyorsan és hatékonyan leamortizálhatja ellenfeleit, ha pedig hátulról cserkészi be őket, a fojtogatós, nyaktörős, torokátmetszős vagy épp balkonról ledobós mutatványok épp ily keményen és hatásosan segítik őt céljai elérésében. A körítésnek és hősünk jellemének megfelelően a „láthatatlanná válás" nem feltétlenül jelenti az árnyékból árnyékba lopakodást, adott esetben egy mademoiselle derékon kapása és lesmárolása épp ilyen hatásosan faraghat szabotőrünkből ártatlannak és ártalmatlannak tűnő civilt (ami azért is fontos, mert a náci őrjáratok figyelmét már az is felkelti, ha sokat lébecolunk egy adott helyen), de álruhát is ölthetünk magunkra, afféle „farkasbőrbe bújt bárányként". Utóbbi rendszer úgyszintén alaposan ki lesz dolgozva, hiszen golyószaggatta, véráztatta uniformisban nem jutunk messzire, és lesznek területek, ahová csak tisztként masírozhatunk be, közkatonaként nem.

FORRÁSJEGYZÉK

A CIKKBEN FELHASZNÁLT IDÉZETEK FORRÁSAI:

Örkény István: Az otthon; József Attila: Medáliák; Paulo Coelho: A fény harcosának kézikönyve; J. K. Rowling: Harry Potter és a Félvér Herceg; Sir Winston Churchill beszédei

„Van fogalmad róla, mennyire rettegnek a zsarnokok az elnyomottaktól? Mind tisztában vannak vele, hogy előbb-utóbb lesz egy az áldozataik között, aki feláll és visszavág."

Nyilvánvaló, hogy mindehhez a szabadsághoz és a kellő atmoszféra megteremtéséhez különlegesen és gondosan megtervezett, berendezett játéktérre van szükség. A Pandemic ebben egészen fantasztikus munkát végzett – ez az, mely leginkább kiemeli Sean történetét a hasonló címek közül. Az alapvetés meglepő, de igencsak ütős: a játék elején még ragyogó, élénk és idilli Párizs az okkupáció hatására elveszti színeit, fekete-fehér ruhát ölt (múzsaként megemlíthetjük a Sin Cityt), visszatükrözve a félelmet, lakói gyászos hangulatát, az őket ért tragédiát, azt, hogy sorsukat reménytelennek, kilátástalannak ítélik, és csak bizonyos kiemelt elemek kapnak némi színt – főleg a vörös, legyen szó a sötét felhők alól kicsapó villámról, a holttestekből kiömlő vérről, vagy a nácik horogkeresztes zászlóiról és karszalagjáról, de a torkolattűz vagy a detonáció is életszerűen jelenik meg. Ezek az elemek nemcsak emóciókat közvetítenek, de segítenek is abban, hogy a játék szempontjából lényeges dolgokat könnyebben felismerjük, észrevegyük. Amikor azonban sikerül egy-egy környéken csapást mérni az ellenségre, meggyengíteni őket, zavart kelteni soraikban, és

»Sur le pont d'Avignon
L'on y danse, l'on y danse...

»AZ IGAZI SEAN DEVLIN«

Bármilyen meglepő is, a játék múzsája (és egyben főhőse) élő személy volt: az 1903-ban francia anyától és angol apától született, francia nemzetiségű William Charles Frederick Grover-Williams. Az autók-motorok megszállottjaként fiatal éveiben sofőrként dolgozott, majd 1926-ban W Williams néven a Bugatti versenyzője lett, egyik győzelmet aratva a másik után, fényűző életet élve. Amikor a nácik megszállták Franciaországot, Angliába menekült, ahol belépett a hadseregbe, ám hamarosan beszervezte őt a SOE, illetve e szervezeten keresztül a francia ellenállás. Barátja, egy másik versenypilóta, Robert Benois társaságában Párizsban igen sikeres sejteket hozott létre; önkénteseket toboroztak, kémeket irányítottak, szabotázsakciókat szerveztek.«

ezzel reményt csempészünk az ott élők életébe, hírt viszünk arról, hogy nincs még minden veszve, visszatérnek a színek, és egyben számíthatunk a tetteink nyomán új erőre kapott lakosok segítségére is, sőt, az ott élők akár maguk is beszállnak a küzdelembe, és a területen életre kel az addig inaktív ellenállási mozgalom is. Természetesen a „színes" részekről sem tűnnek el a nácik egy csapásra, csak visszahúzódnak a stratégiai pontokra, barakkokba, rendfenntartó bázisokba, ezáltal juttatva minket nagyobb mozgástérhez. E mechanizmust a srácok Will to Fight névre keresztelték, és mindenképp a játék legegyedibb jellemvonását jelenti; hozzáteszem, ez nemcsak képi-, de hanghatásokat is jelent, hiszen míg a „szürkeségben" varjúk kárognak, a rádiókban pedig német indulók zengenek, addig a fellélegzett környéken mindezt felváltja a madárcsicsergés és a dzsessz, szving, bebop. A másik játékmechanikai elem már a pályatervezésről szól, arról a „díszletről", amelyről már a fedezékharc ismertetése során szót ejtettem, mindazon megoldásokról, melyek egyrészt biztosítják, hogy mind az akciózó, mind a lopakodó játékosok megkapják a megfelelő segítséget, másrészt lehetővé teszik a küldetések többféle módon való teljesítését. Ebben a tekintetben a Saboteur leginkább az Assassin's Creedre hajaz: a harmadik dimenzió teljes kihasználásával bármit megmászhatunk, mely arra alkalmasnak tűnik (itt jön be az előbb említett „színkódolás" is: a megragadható peremek sárga színben tűnnek ki környezetükből, á la Mirror's Edge), és mivel a háztetőkön nyilván kevésbé számíthatunk ellenségre, ez a lehetőség alkalmat teremt mind a viszonylag zökkenőmentes előrejutáshoz, mind a lesből akciózáshoz, legyen szó géppisztolyos-gránátos csapásmérésről vagy épp mesterlövészkedésről. És bár nem lesz minden épület bejárható, bizonyos helyekre bejuthatunk, sőt adott esetben a csatornák mélyére is leereszkedhetünk, ha a szituáció ezt megkívánja. Mindehhez persze kiváló terepet biztosít a francia főváros, melyet értelemszerűen kissé lekicsinyítettek a készítők, de azért a legfontosabb épületek helyet kaptak a térképen, legyen szó az Eiffel-toronyról (amelyre szintén felhághatunk), a Diadalívről vagy épp a Moulin Rouge-ról, melynek közelében található Sean búvóhelye (vagy ha úgy tetszik, főhadiszállása), egy bordély, ahol új erőre kaphatunk az adakozó lányok forró ölében. Mint már említettem, kissé anakronisztikusan, avagy a történelmi hűséget a praktikusság és a játékmenet oltárán feláldozva helyet kap természetesen egy radar, urambocsá GPS is a kezelőfelületen, hogy ne tévedjünk el Párizs sikátoraiban, de ha mégis elkeverednénk, akkor is elég lesz felkapaszkodni egy háztetőre és megkeresni a felhők felé nyújtózó híres vasépítményt, amely 1889 óta szolgál biztos tájékozódási pontként bárkinek, legyen az szájtáti turista vagy a nácik ellen harcoló szabotőr...

»Fontos a szabadság, de én oda fel nem mászom, az egyszer fix.

„A történelem kegyes lesz hozzám, mert szándékomban áll átírni."

Churchill szavait követve átírja-e Sean Devlin a történelmet? Nem, legfeljebb kicsit beleszól annak egy epizódjába, bár saját életének könyvében mindenképp új fejezetet nyit. És maga a játék átírja-e az akciójátékok történelmét? Nem valószínű, ám képi világában egész biztosan hoz valami újat, izgalmasat, és ha játékmenetében nem is fordítja ki sarkaiból a világot, hiszen a készítők jól ismert elemeket gyúrtak össze, mindennek elegye, a hangulat, az atmoszféra kiemelheti a tömegből. Ami miatt kissé aggódhatunk, az a Pandemic előző játéka, a hasonló „legókockákból" építkező Mercenaries 2, amelyben semmi nem volt a helyén; épp ezért vagyunk óvatos a fogalmazással és hagyom fent a hangsúlyt e bemutató végén. Sok-sok év fejlesztőmunka van e címben, és ha ezúttal minden klappolni fog, a srácok a háborút nem is, de egy csatát megnyerhetnek vele, lemosva arcunkról és a sajátjukról is némi vért, verejtéket és könnyeket...«

»A párizsi hajléktalanok vérre menő csatákat vívnak a legjobb kukákért

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/576

»Ha nem is fogja megrengetni a világot, mindenképp üde színfolt lehet a nyílt világú akciócímek műfajában – főleg, ha a tehetségüket sokszor bizonyított srácok tényleg odateszik magukat.

»KREDENC

PRO
»A Will to Fight rendszer, a hangulat, atmoszféra, szabadságfok és látványvilág

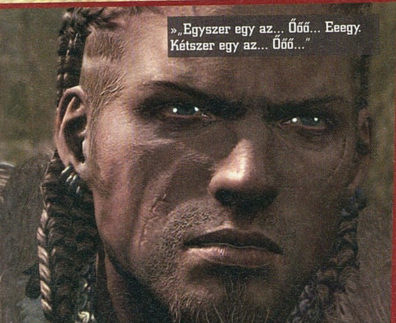
KONTRA
»A hasonló elemekből összedobált Mercenaries 2 kicsit megijesztett minket...

MMORTS: új műfaj születőben

A Phantagram ezúttal nagy fába vágta a fejszéjét, hiszen ebben a játékban lesz MMO, szóló mód, stratégia és akció is – mindez a jól ismert Kingdom Under Fire világgal megspékelve. Vajon ezt a műfaji kavalkádot mégis hogyan képzelik a fejlesztők?

»Nem, ez a kép nem azért került be, mert belátni Isabella szoknyája alá

»A hatalmas erejű suhintás ellenére mindenki egyben van

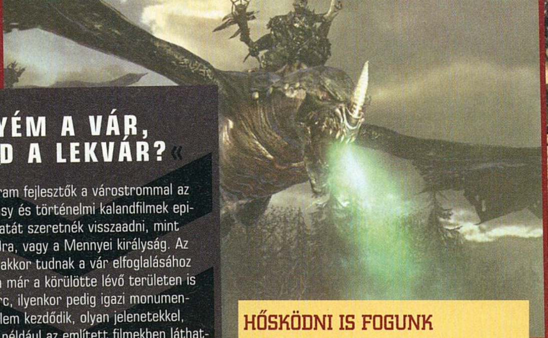

»„Egyszer egy az... Őőő... Eeegy. Kétszer egy az... Őőő..."

Aki némileg figyelemmel követte a Kingdom Under Fire játékok megjelenését, az talán meglepődik azon, hogy csak most készül a második sorszámmal ellátott „KuF", hiszen már jó pár játék megjelent a sorozatban. A legelső darab, a KuF: War of Heroes még 2001-ben jött ki és egy meglehetősen felejtős RTS volt PC-re. Három évre rá, 2004-ben dobták piacra Xboxra a KuF: The Crusaderst, amely egy meglepően jó hack'n'slash/RTS játékként maradt meg emlékezetünkben. A 2005-ös Heroes ugyanazt a receptet folytatta mint elődje, hasonlóan szép sikert aratva. Aztán jött a 2007-es Circle of Doom, amelyben a „Doom" szócska nem a híres FPS-re utalt, hanem inkább azt jelezte számunkra, hogy ez a rész igen-igen béna lett, lévén a fejlesztők ezúttal egy egyszerű és dögunalmas hack'n'slash játékot dobtak piacra. A legtöbb kritika azt emlegette fel, hogy tulajdonképpen olyan ez a játék, mintha egyjátékos módban játszanánk a World of Warcraft szörnyhentelős részével, amelynél unalmasabb időtöltést nem is lehetne elképzelni. Mire számíthatunk eme jelentős ballépés után a Phantagramtól? RTS? Hack'n'slash? Ismét a kettő keveréke? Nos, a kiadó ezúttal az MMO szótagot is a másik kettő elé biggyesztette: megszületett az MMOARTS!

KEZDD A RANGLÉTRA LEGTETEJÉN!

A Phantagram már az első interjúkban sietett leszögezni, hogy a játék leginkább azért tekinthető „második résznek", mert a Phantagram ezt tekinti a Crusaders igazi folytatásának. Az egykori – elég középszerű – PC-s RTS-t, a War of Heroes-t tehát szinte ki is törölték a Kingdom Under Fire történelméből, a számláló náluk az Xboxra elkészült első hack'n'slash-sel kezdődik. De vajon konkrétan mitől „MMOARTS" a játék neve? Az ARTS (akció RTS) egyértelmű utalás arra, hogy a készítők tényleg vissza szeretnének térni a Crusaders sikerreceptjéhez, tehát a Circle of Doom az első PC-s KuF-hoz hasonló „dőre tévedésként" vonul majd be a sorozat történelmébe, amelyről jobb elfelejtkezni. Az MMO szótag pedig azt jelzi, hogy nem csupán multiplayer összecsapásokra számíthatnak a játékosok, mint bármilyen más MMORPG-ben, hanem egy folytonos, állandó világban élhetnek majd, hatalmas hadseregeket toborozhatnak és háborút indíthatnak más játékosok ellen. Ez tehát konkrétan azt jelenti, hogy nem közkatonákat, kapitányokat vagy más, alacsonyabb pozícióban lévő vitézeket irányíthatunk, hogy szörnyeket öldössünk, mint a több tucat MMORPG-ben, hanem magukat a vezéreket, akikkel óriási hadseregeket toborozhatunk

Bár a fejlesztők szerint a KUF 2 legfontosabb újítása az lesz, hogy egy csatában egyszerre akár többezer katona és egyéb egység is megjeleníthető, szerintünk egy konkrét harcos mindenképp külön figyelmet érdemel: Isabella, a nyitóképen is szereplő sötét elf hölgy.



»ENYÉM A VÁR, TIED A LEKVÁR?«

A Phantagram fejlesztők a várostrommal az olyan fantasy és történelmi kalandfilmek epikus hangulatát szeretnék visszaadni, mint a Gyűrűk Ura, vagy a Mennyei királyság. Az ostromlók akkor tudnak a vár elfoglalásához kezdeni, ha már a körülötte lévő területen is folyik a harc, ilyenkor pedig igazi monumentális küzdelem kezdődik, olyan jelenetekkel, amelyeket például az említett filmekben láthattunk: a csapatok a várat rohamozzák, a kaput ostromgépekkel próbálják betörni, a támadók hosszú ostromlétrákat támasztanak a falakhoz, amelyeken megpróbálnak felmászni, miközben a védők minden erejükkel azon vannak, hogy a mélybe taszítsák a felfelé igyekvőket. Egyszóval mindaz, amit egy ilyen filmben láttál, vagy könyvben olvastál a várostromokról, a szemed előtt fog megvalósulni – már csak az a kérdés, hogy védőként, vagy ostromlóként veszel-e ezekben részt.«

és irányíthatunk. Nehogy azt higgye bárki, hogy a hadvezérek élete könnyebb, mint a közkatonáké: folyamatosan figyelnünk kell területeinket, kisebb várakat, vagy még inkább nagyobb kastélyokat kell felhúznunk, amelyek segítségével hatékonyan tudunk védekezni más betolakodó játékosok ellen, illetve saját hadseregünkkel mi magunk is ostrom alá vehetjük mások erődítményeit. Persze a háborúhoz a jól ismert mondás szerint három dolog kell: pénz, pénz, és ha van, akkor még egy kevés pénz, ezt mi állandó nyersanyag formájában szerezhetjük be a játékból. A hadba lépés, illetve a játék menete úgy működik majd, hogy a játékos bekapcsolódik a háborúba, kiválasztja a saját oldalát, kereskedik a többiekkel, egyre jobban növeli és fejleszti territóriumát, aztán ha elég erősnek érzi magát, akkor harcba szállhat egy-az-egy, kettő-a-kettő vagy három-a-három-ellen felállásban a többiekkel, hogy megszerezzen más területeket, vagy megvédje a sajátját.

»RTS, ami MMO, de van szóló kampánya? Furcsa, de jöhet!«

HŐSKÖDNI IS FOGUNK

Természetesen – MMO műfaj ide vagy oda – a hősök sem hiányoznak majd a játék repertoárjából. Bár a készítők még nem akartak túl sokat elárulni erről, de az biztos, hogy az előző részek bajnokai közül jó páran visszatérnek, illetve sok újjal is találkozhatunk majd. A játékbeli események is némileg tükrözik a korábbi részek fordulatait, illetve valamilyen szinten csatlakoznak is a Kingdom Under Fire-kánonhoz. A Phantagram mindenesetre sokkalta összetettebb és érdekesebb sztorit ígér, mint az korábban volt jellemző a sorozatra, és ez nagy részben az új hősök bevezetésének lesz köszönhető. Találunk például egy teljesen új frakciót is, az encablossian nép gyermekeit. Amikor ugyanis Regnier visszatért az Encablossa dimenzióból (ez a Circle of Doom sztorija), magával hozott egy rakat mutánst, azzal a céllal, hogy a Fény Korát elpusztítsák. Sok MMO-ba inkább csak beleszuszakolják a történetet, illetve eddig nem is volt olyan MMO, amelynek szingli része lett volna (kivéve talán a WoW: WotLK Death Knight elősztoriját), azonban a Phantagram ezen is újítani szeretne. Az MMO-ban ugyanis nem lesz semmilyen tényleges mese, viszont a játék egy hadjárat résszel is büszkélkedhet majd, ezen belül pedig egy teljesen kidolgozott sztorimód várja majd a vállalkozó kedvűeket. Az MMO-részben a játékos az emberek szövetsége, a sötét légió és az enclabossa közül választhat, ám a végeredmény ugyanaz: a cél Bersia földjének elfoglalása. Amikor a három frakció közül az egyik az egész kontinenst meghódította, lezárul az első szezon, tehát hasonlóan a WoW arénás részéhez, a Kingdom Under Fire 2 is időszakokra lesz bontva, amelyek nem előre meghatározott időtartamok, hanem a játékosok hódításai alapján zárulnak. Ez mindenképpen érdekes koncepció, a kérdés már csak az, hogy a játékmenet kiegyensúlyozása (amely az MMO-kban az egyik legkényesebb kérdés), hogyan működik majd akkor, ha túl gyorsan, vagy épphogy túl sokára zárul le egy forduló, illetve nem fullad-e unalomba maga a játék, ha túl sokáig húzódnak a hadi események (főleg a vesztes oldalon, ahol egy idő után azért meglehetősen frusztráló lehet a vereség biztos tudatával csatába indulni). A készítők ugyanis akkor frissítik a játékot új tartalommal (új kontinensek, pályarészek, stb.), ha lezárult egy szezon.

MMO TŰZ ALATT?

A Kingdom Under Fire 2 WoW-klónok és koreai MMO-k majmolása helyett nagyon szimpatikus, újító szándékú megoldásokkal igyekszik az MMO-piac stagnálását megtörni. Ez mindenképpen dicséretes próbálkozás, azonban nagy kérdés, hogy miképpen tud megmaradni ezen a nagyon sűrű, WoW-dominálta piacon. A készítők még nem döntötték el, hogy havidíjjal vagy vásárolható tárgyakkal szeretnék-e majd „sarcolni” a játékosokat, de azt ígérik, hogy bármelyik megoldás mellett is döntenek, megéri majd a Kingdom Under Fire 2-be invesztálnunk. Úgy legyen!

MŰFAJ»	»MMOARTS
MEGJELENÉS»	»2009
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1154

»Rendkívül ígéretesnek tűnik a játék, különösen abban a tekintetben, hogy a WoW-klónok és a koreai MMO-„csodák” helyett tényleg új utakat keresgél.

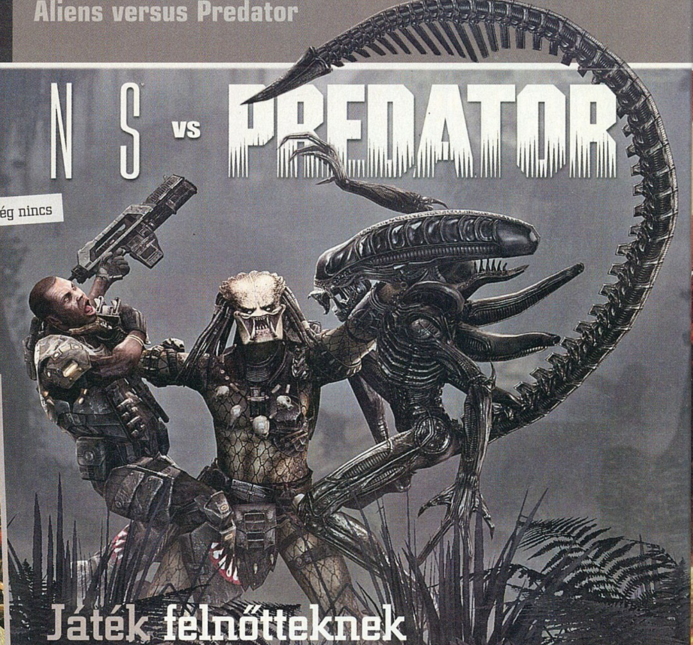
»BADSECTOR

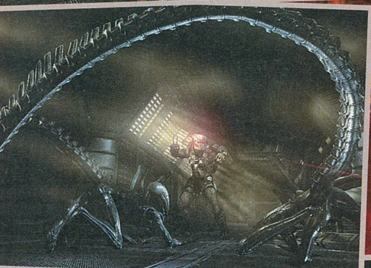
PRO »MMO-akció-stratégia várostromokkal megspékelve!

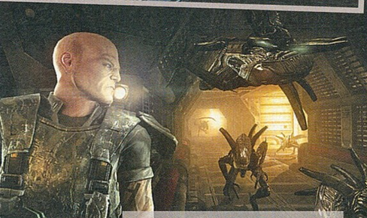
KONTRA »A szezonos megoldás még nagyot bukhat, és a játék havidíja sem tisztázott

ALIENS vs PREDATOR

»fejlesztő: Rebellion »kiadó: SEGA »web: még nincs







»Már az első képeken látszik, hogy egy perc nyugtunk sem lesz...

Játék felnőtteknek

Emlékszem, a kilencvenes évek végén milyen sok álmatlan éjszakát okozott a brit Rebellion forradalmi FPS-e, melyben a sci-fi horrorok két legikonikusabb gonosztevője csapott egymásnak. A csapat egy hosszabb úttal tartozik az ördögnek, de most visszatér, hogy ismét ránk hozza a frászt!

írta» CHOCHO

Az első Aliens vs Predator játékkal (a továbbiakban csak AvP) is a derék angolok rukkoltak elő az - amúgy nem túl jó emlékű - Atari Jaguar konzolra, majd a '99-es PC-s klasszikus óta nem nyúltak az amúgy méltán népszerű univerzumhoz. Nem is nagyon értem, hogy miért, hiszen egy ilyen koncepcióból egyszerűen képtelenségnek tűnik rossz játékot készíteni. A zseniális, Monolith által készített második rész után csend támadt a sorozat körül (persze AvP címen jöttek még ki játékok, de az más tészta), majd az idei Aliens: Colonial Marines-játék fejlesztésének fiókba tolása után előrukkolt a SEGA az új csodagyerekkel. Bár az AvP receptje tényleg garancia lehet a sikerre, azért azt sem illik figyelmen kívül hagyni, hogy ilyen hosszú idő és megannyi hardvergeneráció eltelte után kijönni egy vadonatúj AvP játékkal nagyon kemény dió. S hogy mit várhat majd a sorozat rég kiéhezett rajongója, aki a csúcsra fejlesztett számítógép előtt ülve kidülledt szemekkel olvassa eme sorokat? Nos, foglaljuk össze, amit eddig megtudtunk!

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS A KINCSES BOLYGÓN

Az új játék története ismét a három ellenséges faj (az idegen, a predator, és a tengerészgyalogos) szemszögéből kerül elbeszélésre, úgyhogy akárcsak az eddigi összes részben, itt is minden szereplő bőrébe belebújhatunk majd. Harminc évvel járunk a Bolygó Neve: Halál eseményei után egy húsz éve kolonizálni kezdett, eddig még sosem látott bolygón. A légkör már belélegezhető mennyiségű oxigént tartalmaz, és a talaj is tömve van ásványi kincsekkel, úgyhogy a hely valódi aranybánya a jobb élet reményében idecsődülő telepeseknek. Az Alien-filmekből ismert, hírhedten kapzsi Weyland-Yutani Társaság ásatásokat is folytat a planétán, amik egy régi civilizáció romjait hozzák a felszínre. A Társaság figyelmét felkeltik az érdekes leletek, és az elkövetkezendő hét évben az egész bolygót feltúrják ezekért. Ám amit találnak, az minden képzeletüket felülmúlja, és sajnos nem szolgál túl fényes következményekkel. Persze ez a

»Az idegenek nem tartják nagyra a tűzfegyvereket – mondjuk ilyen farokkal....

»IDEGEN EREDET«

Az Alien filmek idegenje minden horrorok egyik legismertebb figurája, ám azt relatíve kevesen tudják, hogy nem a filmkészítők fejéből pattant ki. Az első film előkészületei alatt nagy gondot jelentett a lény dizájnjának megtervezése, ám Ridley Scott rendező megtalálta a megoldást H.R. Giger Necronom IV című képének főszereplőjében Az 1976-os festményen a később idegen látható, szinte teljes pompájában. Giger Scott megkeresésére aktívan részt vett a munkálatokban, így a szörnyeteg arctámadó lárváját és tojásait is neki köszönhetjük. Giger egyébként sem áll távol a videojátékok világától, a Doom és a System Shock is nagyon sok inspirációt merített a svájci mester betegesen géniuszi művészetéből. «

történet így elég klisésen hangzik, ám a fejlesztők égre-földre esküdöznek, hogy bőven kielégítik a rajongók kívánalmait. Sok filmes utalással találkozhatunk majd, a Weyland Társaságról is sok információ kerül napvilágra, és a három kampány is össze fog találkozni a végkifejletben. Ugyan ennek mikéntjéről még nem beszéltek a készítők, a cégtulajdonos és AvP-atya Jason Kingsley elárulta, hogy az idegenek a kezdetektől fogva jelen lesznek a sztoriban, míg a predatorok és a tengerészgyalogosok csak később csatlakoznak a bulihoz. Ez eddig ígéretesen hangzik, és csak rátesz egy lapáttal, hogy az új AvP nem is egyszerű folytatás lesz, hanem amolyan újragondolás a jelenlegi játékosgeneráció számára. Ennyi év alatt ugyanis nemcsak a vasak változtak, hanem az igények is. A kellő eredmény elérése érekében az alapokhoz kellett visszanyúlni, és ez most nem az első játékokat, hanem a klasszikus filmeket jelenti. A Rebellion nagyon sokat merített az Alien és Predator mozikban látott jelenetekből, majd az ottani eseményeket néha egy az egyben álmodták monitorra. Így ha valaki nem is rajong az összemosott Aliens vs Predator univerzumért, a két külön világ jellemző momentumai meggyőzhetik a játék kipróbálásáról.

ÉL ILYEN ALIEN?

Mivel mindhárom fajjal játszhatunk majd, nem árt sorra venni ezek tulajdonságait. Elsőnek kezdjünk a tengerészgyalogossal, hisz hiába ő a legkevésbé "menő", ha egyszer a mi fajtánk, és mégiscsak hozzá húz legjobban a szívünk. Katonánk felszerelését a már megszokott impulzus puska, gránátok, fáklyák és egyéb földi kütyük alkotják, melyekkel elsőre nem tűnik valami erősnek, de fizikális hátrányát igyekszik létszámbeli fölénnyel pótolni. Ritkán járunk majd egyedül, viszont ha mégis, akkor rendszeresen fogjuk cserélni a pelenkát, és erre a régebbi AvP játékok adják a legjobb referenciát. A tengerészgyalogos kampánya mellesleg eléggé klausztrofób élmény lesz a sok sötét terem és szűk folyosó miatt, és ezt csak még ijesztőbbé teszi a radarunk, ami piros pontokkal és egyre élesedő pittyegéssel jelzi a közelgő ellenfeleket. Ha valaha is játszottatok AvP-játékkal, tudjátok, miről beszélek. Amennyiben viszont nem, el sem tudjátok képzelni, mennyire félelmetes lehet ez egy sötét szobában, maximumra tekert hangerő mellett. A hangulat garantált. Ez viszont még csak a jéghegy csúcsa, hisz hátra van a két földön kívüli faj, melyek közül az alien képviseli a rendhagyóbb irányvonalat. Neki nincsenek fegyverei, sem egyéb felszerelése, hisz ő maga a megtestesült halál. Karmai, fogai, dupla állkapcsa és tekergőző farka a legbátrabb férfiember szívében is félelmet keltenek. Boszorkányos ügyességgel mászik fel a falakon, sötét bőre miatt az árnyékok legjobb barátja. Farkával keresztüldöf bármely nemű betolakodót, és ha ez nem lenne elég, a vére forró savként éget szét mindent, amire ráfröccsen. Egy szó, mint száz, érzéketlen gyilkológép, viszont csak akkor ér valamit, ha vele van a meglepetés ereje, mert minden támadáshoz közel kell férkőznie az áldozatához. Végül pedig jöjjön a király, az ász, mindenki kedvence: a predator. Az univerzum vadásza élvezetből, sportból öl, és eme szándékát nem is rejti véka alá. Felszerelése a lehető legbrutálisabb, hisz képes láthatatlanná válni, kézfejére erősített acélkarmai mindenen áthatolnak, a vállára szerelt apró fegyver tűzereje pedig felér egy kisebb ágyúéval. Egyedüli gyengéje, hogy magányos harcos, így ha idő előtt fedi fel magát, még ő is kerülhet kellemetlen helyzetbe. Adva van tehát három, meglehetősen különböző játékstílust megkövetelő karakter, így az AvP már nem is egy, hanem rögtön három játékot tartalmaz. Hisz ha valaki csak az idegenre specializálja magát, nem biztos, hogy meg tud birkózni az emberek sebezhetőségével. Nem szabad tehát elfelejteni, hogy az erőviszonyok mindig változnak, és hogy a fejlesztők célja a különböző felek kő-papír-olló rendszerre épülő, tökéletes kiegyensúlyozása lesz.

»Éljenek az alienek!

»A Gyűrűk Ura híres erdősnazgulos jelenete – új köntösben

»Ebben a helyzetben érdemes elgondolkozni a halál utáni élet lehetőségein

»Ha veszni hagyjuk a földön fekvő srácot, talán van esélyünk meglépni

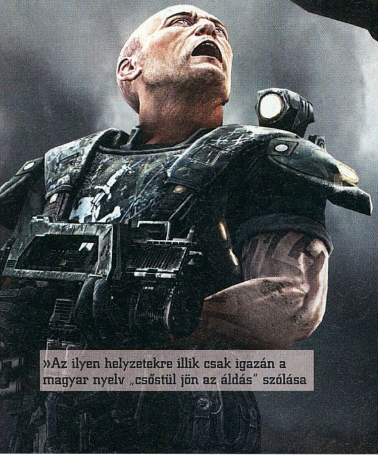
»CSENDES RETTEGÉS«

Az első Rebellion által készített AvP-játék még 1994-ben jelent meg a botrányt botrányra halmozó utolsó Atari konzolon, a Jaguaron. A gép magát 64 bitesnek reklámozta a 16 bites konzolok korában, így valami igazán átütőt várt volna az ember, de a sok csalódás közül egyedül az AvP magaslott ki. A játék ironikus módon a gép egy technikai korlátja miatt vált klasszikussá. A Jaguar túl gyenge volt a sok hangfájl és a zene egyidejű lejátszásához, így a játékos végig síri csendben menetelt a szűk folyosókon, és csak a radarja pityegése tudatta vele, hogy van valami a közelben. Hátborzongató élmény, ha valaki teheti, próbálja ki, mert a ma már kezdetleges grafika ellenére is magával ragadja az embert. «

„ÖCSÉM, EGY KUTAS SE VOLT BENNE!"

Persze ez eddig nem sok újdonságot takar, hiszen a három fajt és az Aliens-filmek köré szőtt sci-fi világot a korábbi részekben is láthattuk már. Viszont amit régen még nem lehetett megcsinálni a kor technológiai korlátai miatt, az ma már lehetséges, mi több, sétagalopp. Éppen ezért a három fél játékmenete minden eddiginél jobban elkülönül majd. Jó példa erre a predator, hisz ha látta valaki a filmeket, tudja, hogy a vadászok királya nem igazán szokott a talajon rohangálni, mint mondjuk egy tengerészgyalogos. A ragadozó a fák sűrű lombkoronájában rejtőzködik, vagy épp a bokrok mögött keres menedéket, a lényeg, hogy folyton kihasználja a terep nyújtotta adottságokat. Az AvP-ben erre kínosan ügyelnek a Rebellion munkatársai, így ha a nagy vadásszal játszunk, a mozgásunk automatikusan a környezethez idomul. Bármikor lehetőségünk lesz „befogni" a lehetséges rejtekhelyeket, és egyikből a másikba átsurranva a préda hátába kerülni.

A buta ugrabugrálást tehát el lehet felejteni, itt a hangsúly a finom kivitelezésű lopakodáson lesz. A dolog némileg nehezebb ha az idegeneket akarjuk átverni, ők ugyanis akkor is látnak minket, ha bekapcsoljuk a teljes álcázást. Ilyenkor lesz hasznunkra a vállrakétánk, mert az – látható módban – magától rááll a legközelebbi célpontra, még ha mi nem is vettük észre azt. Na és persze ott van az a közel egy tonnányi gyilkoló eszköz, melyekről részleteket nem árultak el, csupán annyit, hogy sok kedvenc köszön vissza régről, és hogy kapunk pár valódi meglepetést is. A legelképesztőbb újdonság viszont minden kétséget kizáróan a trófeagyűjtés lesz. Anno a Predator II-ben láthattuk, hogy a vadászok előszeretettel hordanak koponyákat az övükön, ezzel bizonyítva ügyességüket és csatatéri rátermettségüket. Ezúttal nekünk is lehetőségünk lesz trófeákat gyűjteni, és ehhez minden idők egyik legbrutálisabb játékbeli jelenetét hívták életre a tervezők. Ha elkapunk egy embert, akkor puszta kézzel téphetjük le a fejét, némi gerincmaradvánnyal a nyakon. Az áldozat ilyenkor persze még nem hal meg, hanem egy-két másodpercig forgatja a szemét és láthatóan tudatában van, mi folyik körülötte. Vér és csontok mindenütt, mi pedig örülhetünk az újabb kis dísztárgyunknak. Beteg? Igen, az. Kingsley azonban ennyivel elintézte a dolgot: „Vannak cégek, amik gyerekeknek készítenek játékokat, de mi nem ilyenek vagyunk. A mi célközönségünk kizárólag a felnőtt játékos réteg. Ez a játék pedig felnőtteknek készült filmeket vesz alapul, szóval igenis ki akarjuk meríteni az ESRB által adott M besorolást." Persze azért az idegent sem kell félteni, hiszen ezúttal sokkal finomabban mozog majd a falakon mint korábban, és a farkával is ügyesebben manőverezhetünk. Ami pedig a vért illeti, elég, ha annyit mondok, hogy a belső állkapcsok drogokat megszégyenítően agyrom-


»Az ilyen helyzetekre illik csak igazán a magyar nyelv „csőstül jön az áldás" szólása

»Első látásra itt mindenki mindenki ellen harcol – pedig dehogy...

boló hatásáról eztán is meggyőződhetünk. Az utolsó, amire a játékmenet taglalásában ki kell térni, az a multiplayer, ugyanis ez volt az egyetlen olyan eleme a régi részeknek, ami még a három kampánynál is nagyobb sikert aratott. Ne feledjük, mikor az első PC-s epizód napvilágot látott '99-ben, még mindenki a Quake bűvöletében élt, és bár az is egy nagyszerű játék volt, a Rebellion megmutatta, mekkora potenciál rejlik az FPS stílus többjátékos módjában. Azon felül, hogy az Aliens vs Predator is rendelkezik majd multival, több részlet nem látott napvilágot, de ez már önmagában is elég ahhoz, hogy elragadjon minket a képzelet.

SZÉP HALÁL

Mivel az AvP csak valamikor 2010-ben jelenik meg, elvárható, hogy a korhoz méltó színvonalon tálalják a programot. Előzetesben azonban csak annyit mondhatok, hogy a játék a képeken nagyon jól néz ki, és ha ezt produkálja futásban is, garantált lesz az elismerő hümmögés. A karakterek nagyon részletgazdag kivitelezést kaptak, és különösen a tengerészgyalogosok arckifejezése hat megdöbbentően realisztikusnak. Nem hittem volna, hogy egy multiplatform FPS-re ilyet mondhatok, de az AvP lehet az új videokártyazabáló látványorgia a Crysis után. A hangokkal és a zenével sem leszünk elégedetlenek, hisz a jogokat mindenkor birtokló 20th Century Fox is beleszólt a munkálatokba, így ha hihetünk a pletykáknak, a filmeket megszégyenítő minőségű zajkeltésre lehet számítani. A legkényesebb kérdés így a végére maradt. Mi a helyzet az irányítással? Hisz a fent leírt mozgások és újragondolt stíluselemek nagyon jól működhetnek egy kontroller segítségével, de a PC-s verzió billentyűzet+egér kombójához nehéz idomítani őket. Az pedig, hogy FPS-ről beszélünk, még mindig nem jelent semmit, mert az AvP multiplatform megjelenést kap. Reméljük a legjobbakat, hisz az előző részekben sem volt különösebb probléma e téren, és ha eleget tesztelik a játékot, talán megúszhatjuk az idegen kampányát egy gamepad beszerzése nélkül is.

»A marine gyenge, lassú és semmi esélye – talán pont ezért a legjobb karakter«

A JÖVŐ SÖTÉTJE

Sok kérdés van még, amik nem kerültek megválaszolásra, azonban úgy gondolom, hogy a több mint fél évvel későbbi megjelenés még nagyon messze van, így kár lenne ezek miatt messzemenő következtetéseket levonni. A Rebellion a katasztrofális Shellshock 2 után magához térni látszik, és jól mutatja a SEGA bizalmát, hogy gondolkodás nélkül eltolták a Gearbox Software Aliens FPS-ének megjelenését az új AvP útjából. Hacsak nem szúrnak el nagyon valamit, az új játék siker lesz, és újra kiemeli az Alien vs Predator címet a gödörből, ahová az elmúlt időszak két mozifilmje vetette. Reméljük a legjobbakat és sose feledjük el, hogy a világűr fülsiketítő csendje mindig elnyeli a sikolyokat...«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»50%

www.pcguru.hu/1642

»Ígéretes visszatérés az AvP-univerzumba, egyelőre még nagyon sok fekete lyukkal és távolba vesző megjelenéssel. Reméljük, hogy a sajtóanyaghoz méltóan igényes akciójátékot kapunk!

»CHOCHO

PRO »Az AvP visszatért, és durvábbnak hat, mint valaha!

KONTRA »Egyelőre kevés tény és sok spekuláció, a megjelenés körül sok volt a kavarás.

» Ahogy a költő írja: „Szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik...”

E3 GYORS JELENTÉS

Csapataink jelenleg is harcban állnak, és igyekeznek feldolgozni a Los Angelesben megrendezett játékkiállítás híreit, azonban következzék most néhány kifejezetten friss információ, egyenesen az Activision standjáról!

írta» MIGUEL

»DJ HERO

A játék, amiről sokáig nem hittük el, hogy valóban létezik, aztán a hivatalos bejelentés után nem gondoltuk, hogy jó is lehet, és amiről most már teljes bizonyossággal állítjuk, hogy az egyik legnagyobb casual őrület, amit a Wii mozgásérzékelője és a Rock Band dobja óta kitaláltak. Elmagyarázni kicsit nehéz, hogy pontosan hogy is kell majd játszani, de aki valaha egy percig is „gitározott" vagy „dobolt" valamelyik mostanában divatos ritmusjátékban, az a képek segítségével azért sejti majd, hova kell nyúlni. Az első és legfontosabb: a DJ Hero mellé is jár egy hangszer, stílusosan egy lemezjátszó. Alapvetően két fontos részre osztható az irányító – egyrészt magára a teljesen körbeforgatható tálcára a 3 ritmusgombbal, illetve a tetszés szerint elrendezhető (bal- és jobbkezesek számára egyaránt kényelmes) effektpadra, ahol egyrészt az aktuális hangsávot kiválasztó crossfader és az effektet szabályozó potméter található. A masszív kis szerkezet segítségével a képernyőn megjelenő alaputasítások (hangsáv és sample lejátszása, effekt indítása) és komolyabb műveletek (hangsávok váltása / keverése, illetve a legnagyobb poén, a scratchelés) egyaránt teljesíthetőek, és pillanatok alatt remek kis bulit termethetünk magunk köré. A bemutató szerencsére a szerkesztőség leginkább gitárzenére éhes tagjait is megnyugtatta: ugyan a hazánkban kevésbé ismert DJ Shadow válogatta ki a trackeket, igencsak impozáns lista jött össze, ami úgy nem nélkülözi az olyan nagy klasszikusokat (mint a Run DMC, David Bowie vagy a Cypress Hill), hogy közben a mai kedvenceket is felsorakoztatja (például 50 Cent vagy Gwen Stefani). Szerintünk az év egyik legnagyobb durranása lehet, a pénzügyi siker és a garmadányi folytatás elkerüléséhez pedig minimum az kell, hogy a Földet elcsapja egy meteor.«

»TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

Érdekes bemutatót láthattunk a Transformers második részének játékváltozatát hegesztő Luxofluxtól – pár mondatban elmondták, hogy mekkora siker volt az első játék, aztán gyorsan elhadarták a második rész alapinformációit, majd hosszan beszéltek arról, hogy szerintük a folytatás elsősorban a multiplayer miatt üt majd. Nos, a teremben ülő újságírók szemében egészen vegyes reakciókat lehetett megfigyelni, a hitetlenkedéstől kezdve egészen addig a srácig, aki a rejtett kamerákat kezdte keresni. A lényeg, hogy az igencsak közepesen sikerült első rész után a fejlesztők nem is annyira a szóló mód történetét próbálják majd erősíteni, hanem arra összpontosítanak, hogy a többjátékos mód adja el a játékot. Az opciók alapján mondjuk olyan nagy előrelépés nem lesz, bár kétségtelen tény, hogy a csapat alapú deathmatch egészen új színt kaphat, ha az egyik oldalon csak Autobotok, a másikon meg csak Álcák lehetnek. Ahhoz persze, hogy ez igazán teljes értékű lehessen, két területen kell bővülnie a programnak: egyrészt az első részhez képest jóval több robot kell bele, másrészt pedig el kell érniük, hogy legyen értelme mindkét alaknak azon túl is, hogy az egyikben utazunk, a másikban meg harcolunk. A karakterek száma mindenesetre megnő, hiszen az Autobotok oldalán Optimus Prime, Ironhide, Breakaway, Bumblebee, Ratchet, Aerialbot és Protectobot kap szerepet (utóbbi kettő csak a multiban elérhető), míg az álcák Megatron, Starscream, Sideways, Grindor, Long Haul és Seeker összeállításban lépnek pályára (itt Seeker az, akit a szóló módban nem látunk majd). Bár a grafika javult, az irányítást fejlesztették és a tartalom is bővül, nekem továbbra is kicsit kevésnek tűnik mindez, azt pedig, hogy a Transformers: RotF legyen az új multis mérföldkő, egyenesen lehetetlennek tartom.«

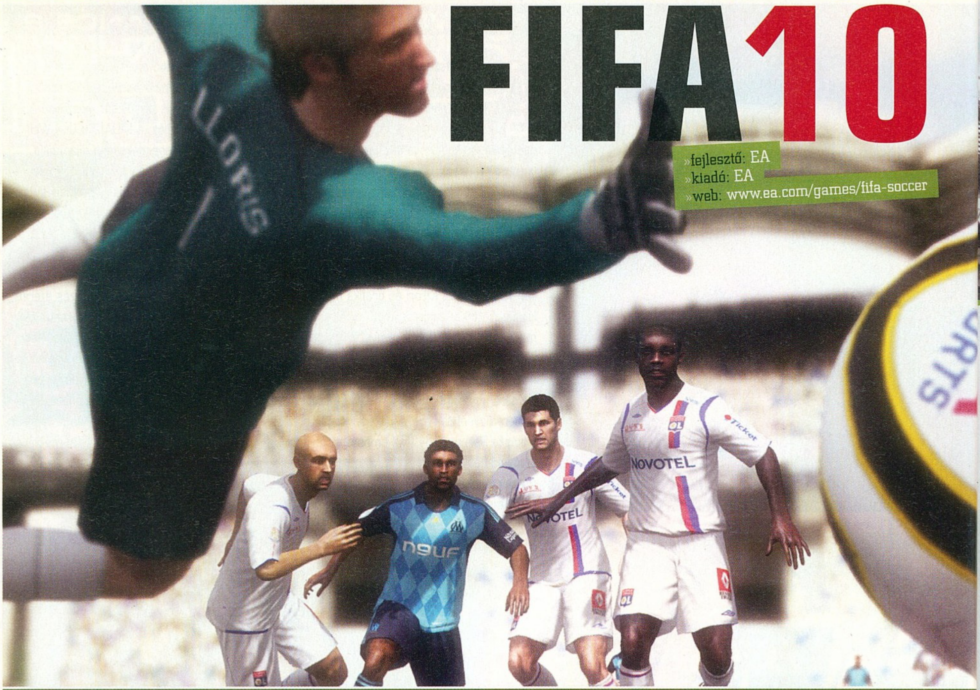
»MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Az első rész egész szép sikerei miatt egyáltalán nem meglepő a tény, hogy hamarosan folytatás jön a jó és gonosz Marvel-hősöket kombináló játékból. Akik esetleg figyelemmel kísérik a képregény-folyam történelmének alakulását, készüljenek, mert könnyen lehet, hogy a szívük kihagy majd egy ütemet: a MUA 2 a Civil War eseményeibe kalauzolja el a játékost. A Marvel-univerzum egyik legérdekesebb dilemmája körüli történéseket kapjuk most meg, amikor az álruhásoknak dönteniük kell: feladják névtelenségüket és egy speciális rendőri egység tagjaként folytatják tovább tevékenységüket, vagy megtagadják a köz parancsát, és a kilétük védelmében illegalitásba vonulnak. Bár maga a háttértörténet sem rossz, a dolog igazából e nélkül is működik: jó kis bunyós játék ez, ahol kis csapatunkba tetszés szerint beválogathatjuk a szuperhősöket, hogy aztán a nekünk tetsző oldal igényei szerint tegyünk rendet. A második rész legfontosabb újítása (az alaposan feltupírozott sztori és grafika mellett) az úgynevezett Fusion: csapatunk tetszés szerint kiválasztott két tagja egyesítheti az erőit, hogy így egy, a megszokottnál is speciálisabb támadást hozzanak össze. Vegyünk egy példát: hőseink vesztésre állnak, annak ellenére, hogy Fáklya és Rozsomák is a mi oldalunkon harcol. Izgalomra semmi ok – a tüzes srác lángjait a mostanában csak Farkasként ismert karakter karpengéi a szélrózsa minden irányában szórják szét, így alkotva igazán hatásos, területre ható áldást. A bemutató másik jelenetében a Fusion főellenfelek elleni hatékonyságát mutatták be: egy kolosszálisan nagy darab szuperhős felkapta Rozsomákot, és nemes egyszerűséggel nekivágta az őket támadó helikopternek – a végeredmény nem lehetett kérdés. A játékban nincs két ugyanolyan trükk, a fejlesztők az összes lehetséges párosítást lemodellezték, márpedig ez a jóval ötven fölött táncoló szuperlétszámnál már tekintélyes számú kombináció.«

»BAKUGAN

Az előadáson eleinte azt gondoltuk, hogy ez valami hatalmas hülyeség, aztán beszéltünk az eredeti társasjáték magyar forgalmazójával, és megtudtuk, hogy nem tud annyi kártyát és arénát rendelni, amennyi ne fogyna el, így revideáltuk az elsőre csak Pokémon-klónnak tűnő játékról alkotott véleményünket. Akik esetleg nincsenek tisztában valamelyik rajzfilmes csatorna teljes kínálatával, azok a következőről maradnak le: a Szörny Bunyósok alcímmel futó részekben hat srác egy nap kártyalapokat talál, amik segítségével egy játékot hoznak létre. Nem sejtik azonban, hogy a lapokon ábrázolt teremtmények valóban léteznek, és a harcok valódi veszélyt hordoznak magukban. A társasjátékban (a valódiban, nem a rajzfilmesben) a mágneses kártyákat a földre helyezzük, majd kis golyókat pattintunk rájuk – ha a golyó egy kártyán áll meg, kipattan belőle egy szörny. Ha az ellenfeleknek sikerül egy-egy szörnyet ily módon aktiválni, már kezdődhet is a harc (ami jobbára a lefektetett kártyák értékei alapján dől el). Számítógépen mindez persze sokkal látványosabb: a fejlesztők igazán hangulatos kis arénákat rendeztek be, ahol ha jól hajítjuk el a labdát, a kártya eltrafálása előtt még rengeteg extrát is felszedhetünk, végül pedig nem számolgatnunk kell, hanem egy képességalapú próba következik. A kiállított Wii-s verzióban például a két játékos azzal mérte össze az erejét, hogy veszett módon rázta a kontrollert, vagy épp célba lőtt – nekünk ez az egyetlen olyan tényező, ami nem tetszett, hosszú távon kicsit talán unalmas lesz ugyanazt a három minijátékot ismételgetni, még akkor is, ha a programot elsősorban nem nekünk, hanem a jóval fiatalabbaknak találták ki.«

FIFA 10

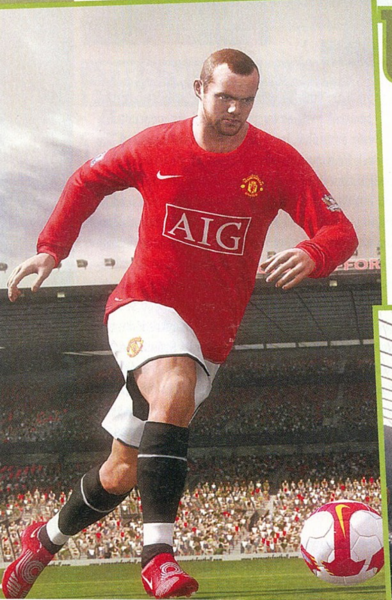


»fejlesztő: EA
»kiadó: EA
»web: www.ea.com/games/fifa-soccer

Menetrend szerint

Az EA bekeményít, és úgy tűnik, hogy nem enged a minőségből. A FIFA 10-ről ugyan még kevéske információ látott csak napvilágot, de az biztos, hogy a rajongók már most kezdhetik melegíteni „fifázásra" trenírozott ujjperceiket.

írta» MO

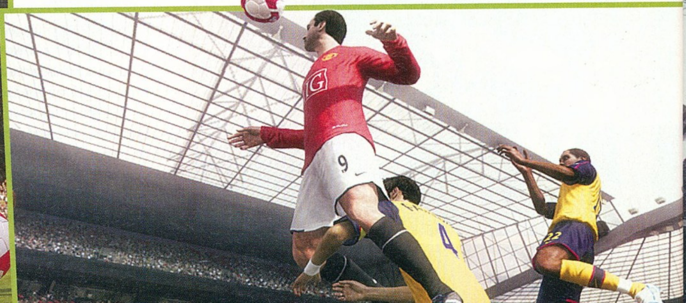


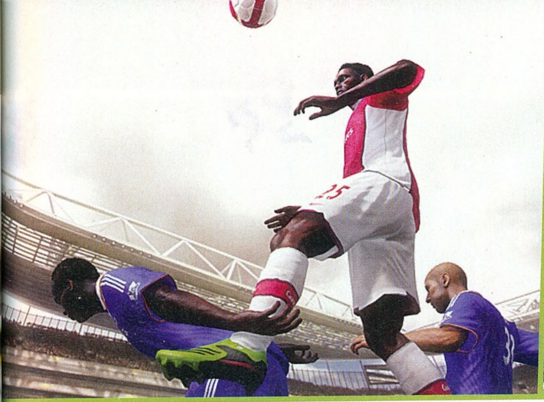
Ugyan a cikk elkészültének időpontjában több labdarúgó bajnokság utolsó fordulója, és persze a római BL finálé is hátra van még, sok futballőrült azonban máris az ősz beköszöntét várja remegve. Persze nem pusztán a következő szezon kezdete miatt, hanem azért is, mert az EA Sports hagyományosan szeptember-október folyamán dobja piacra az évről évre megújuló focis játékának, a FIFA-szériának soron következő darabját. Az Angliában 2009. szeptember 25-re, az USA-ban pedig október 31-re ígért következő felvonásról azonban egyelőre túl sok információt nem árultak el a készítők, csupán néhány dologra derült fény a nemrégiben a stílszerűen az Arsenal csapatának otthont adó Emirates Stadionban rendezett sajtótájékoztatón, hogy a rajongókat kínozzák egy kicsit...

SZOKÁSOS ÍGÉRETEK VAGY GÓLT FEJELŐ KAPUS?

Szebb grafikát, részletesebben kidolgozott animációt, összetettebb passzrendszert, élethűbben pattogó lasztit, intelligensebb gépi ellenfeleket minden évben ígérnek a készítők. De nézzük, hogy a hírek szerint milyen tényleges újdonságokkal fejelik meg a szokásos fogadkozásokat az idén az EA-nél.

Az biztos, hogy egy újragondolt pontrúgó rendszerrel találkozhatunk majd a FIFA10-ben, ami a sza-





badrúgások, a szögletek, a tizenegyesek elvégzését, illetőleg a támadók és a védő játékosok helyezkedését egyaránt befolyásolja, remélhetőleg a játszhatóság szempontjából pozitív irányba. A védősorok összehangolt mozgását további fejlesztés okosítja: a pozíciójukra jobban ügyelő fiúk felett nem lehet majd olyan könnyedén átnyesni a labdákat, mint az eddigiekben. De nemcsak a kapitális védelmi hibák ritkulnak, hanem a sokat kritizált kapusok is kevesebbszer bakiznak (lásd kapuskirúgásból kapott gólok) a FIFA10-ben. Sőt, ha vesztésre állunk, akkor állítólag arra is lesz lehetőségünk, hogy szögletnél a hálóőrt előreküldjük fejelni, ehhez a csapat mentalitását kell majd Very Attacking-re állítani. A passzrendszer legnagyobb újdonságainak a levegőben végrehajtható trükkös átadások ígérkeznek, de lehetőség lesz a sarokkal „postázott" passzok következetesebb alkalmazására és a labda hatékony fedezésére is. Ezek módja egyelőre még nem ismert, de lehetséges, hogy külön gombkombinációval lesznek előhozhatók. A pályán valószínűleg találkozunk majd a kiadós eső utáni Puskás Ferenc Stadion gyepét idéző sárosdagonyázós-lyukas pályarészekkel, a cserejátékosok pedig ott fognak ücsörögni a cserepadon a pálya szélén, és a meccs közben is láthatóak lesznek. Sőt, gesztikuláló, mutogató, dühöngő edzők szintén feltűnnek majd az oldalvonal mentén, de csak a nevesebb csapatoknál kapnak a valóságnak megfelelő fizimiskát. Az eddig megismert játékmódok újra felsorakoznak, a FIFA kihívások éppúgy elérhetők lesznek, mint az Ultimate Team opció. Utóbbit természetesen ismételten nem egyenest a játékba építve, hanem letölthető tartalomként kapjuk. A népszerű „Be a pro" is visszatér néhány újdonsággal. A hírek szerint például lehetőség lesz a kiválasztott játékosunk módszeresebb, átgondoltabb fejlesztésére, és némi esély mutatkozik az egyes számú mez birtokosának, vagyis a kapusnak az irányítására. Bár elsőre ez azért nem tűnik olyan izgalmasnak, hiszen néha még mezőnyjátékosként is nehézkes volt találkozni a labdával, nemhogy majd a kapuban állva. Egy kidolgozott edzésmód játékba való beépítése szintén szerepel a fejlesztők előzetes tervei között, ez azonban még csak ötlet szintjén merült fel, és nem biztos, hogy a szűkös időkeret miatt megvalósításra kerül.

FONTOS BAJNOKSÁGOK

HÁROM EURÓPAI ORSZÁG A KIEMELTEK KÖZÖTT

Egyelőre korai lenne bármit is biztosra venni a játékkal kapcsolatban, de mégis úgy tűnik, három nemzet bajnoki sorozata az eddiginél is nagyobb figyelmet kap. A sajtóanyag alapján a három kiválasztott az angol Premier League, az olasz Serie A és a francia La Ligue lesz, de hogy a kivételezés pontosan mit jelent, még nem tudni.

MENEDZSEREK ÉS ONLINE ARANYLÁBÚAK

A készítők úgy tűnik megtalálták a legérdekesebbnek tűnő fejlesztési irányokat, amik pluszt adhatnak a következő szezonra: az első információtöredékek a menedzsermód tökéletesítéséről és az online multiplayer masszív fejlesztéséről árulkodnak. Ami a menedzsermódot illeti, megközelítőleg félszáz újítás bevezetését tervezik. Ugyan a menedzserjátékok részletességét még így sem fogja utolérni a FIFA10, ám sokkal realisztikusabb lesz, mint azt eddig megszokhattuk. A meccsek szimulációját rengeteg dolog befolyásolja majd (pl. a játékosok fáradtsága, a felállás, a taktika stb.), továbbá az ellenfeleket irányító virtuális edzők is reagálni fognak a taktikánkra, és annak függvényében változtatnak ők is csapatuk felállásán és játékfelfogásán. A futballisták igazolása szintén tovább finomodik, és nem csupán a költségvetési keret és a fizetés nagysága fogja meghatározni, hogy milyen kaliberű játékosokat csábíthatunk a klubhoz, hanem tucatnyi egyéb körülmény. Tavaly több mint 500 millió multiplayer meccset vívtak egymással a lelkes játék- és sportrajongók, melynek felét, vagyis negyedmilliárd játékot a FIFA mérkőzései tettek ki, így nem csoda, ha a sorozat online lehetőségeit is fejlesztik kicsit. A legnagyobb szenzációt e téren természetesen a már egy ideje rebesgetett „11 a 11 ellen" játékmód elkészülte jelentené, amelyben, akár csak a valóságban, egyszerre huszonkét játékos indulhatna harcba a zöld gyepen a győzelemért. A 11 vs. 11 játékmód beépítése elég valószínűnek tűnik, mert a fejlesztők a 2010-es világbajnoksággal párhuzamosan egy virtuális torna megrendezését tervezik. A megmérettetésre a valódi VB-n részt vevő nemzetek a legjobb tizenegy FIFA-játékosukat delegálnák, akik a pixelgyepen küzdenének meg a trófeáért. A FIFA10 idehaza magyar szinkronnal érkezik, és ha az EA-nél beváltják ígéreteiket, akkor kisebbfajta csodának lehetünk majd szemtanúi ősszel a játék megjelenésekor. «

MŰFAJ»	»SPORT
MEGJELENÉS»	»2009 ŐSZ
KÉSZÜLTSÉG»	»50%

www.pcguru.hu/

»Semmi kétség: nagy durranásnak ígérkezik a FIFA10! Az ígéretek alapján akár a valaha készült legjobb sportjáték is lehet belőle.

»MO

PRO

»11 vs. 11 játékmód, egészen komoly menedzser lehetőségek, tovább finomított játékelemek

KONTRA

» Ha nem váltják be az ígéreteket, és csak egy aktualizált, kipofozott FIFA09-et kapunk...

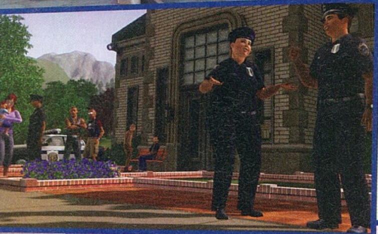
»fejlesztő: EA Black Box »kiadó: Electronic Arts »web: www.thesims3.com

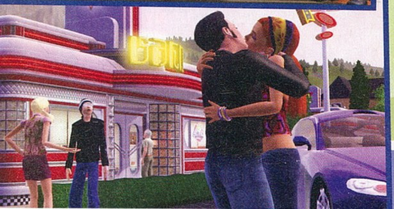
»gépigény: 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 6 GB HDD

Ismeretlen ismerős...

A Sims 3 egy evolúció újabb lépcsőfoka. Hogy forradalmi-e? Nem. Illetve a maga univerzumában mindenképp. Hogy csalódás-e? Igen. Illetve nem, sőt. Apró különbségek pro és kontra, vonzás-taszítás, szeretet és gyűlölet, hatás-ellenhatás. Sims-franchise, harmadik generáció.

írta» KREDENC





Sokféleképp elkezdhetnék egy Sims 3-ról szóló tesztet. Áradozhatnék a rekorddöntögető, sok-sok milliós eladásokról; bevallhatnám ismét személyes (és sokakat megdöbbentő) vonzalmamat a széria iránt; leírhatnám újra, hogy sok más rajongóval egyetemben mennyire belefásultam a kiadó azon igyekezetébe, hogy minél több pénzt sajtoljanak ki a témából, főleg és elsősorban gondolva itt a cuccos mellékág szinte összes eddig megjelent címére. Mindezt megtehetném, és mégsem teszem, mint ahogy azt sem akarom bizonygatni, hogy vártam már a harmadik felvonást. Vártam, de nem úgy, mint a Messiást. Nem úgy, mint sok-sok évvel ezelőtt vártam bármely bejelentett és ígéretesnek tűnő projektet. Hogy én változtam-e meg vagy a játékvilág, az persze megítélés kérdése. Én még érzek magamban annyi gyermeki örömöt a videojátékok iránt, hogy tudjak lelkesedni, ha van miért, így az előző kérdést akár megválaszoltnak is tekinthetnénk. Ezt az érzést erősíti bennem a Sims 3 is – és ez az a nézőpont, amelyre fókuszálok ebben a véleménynyilvánításban.

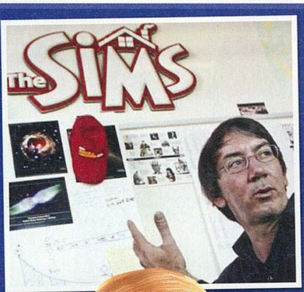
SOKKHATÁS...

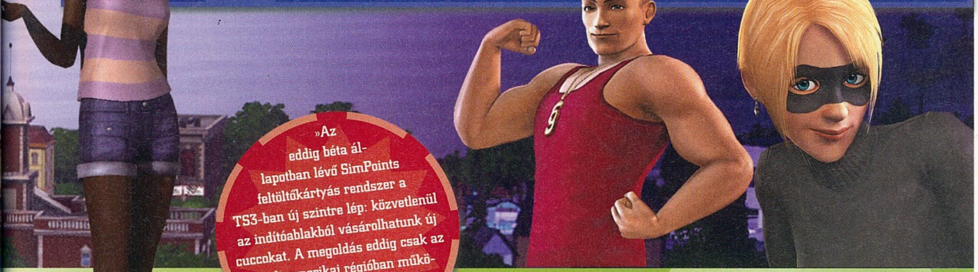
Essünk túl a nehezén. A TS3 egy erősen feljavított TS2, így aztán azok, akik olyasfajta dimenzióváltást vártak tőle, mint 2004 végén, amikor a második stáció berobbant, minden bizonnyal csalódni fognak. A látványvilág nem sokban változott, bár korszerűsödött technikailag; nagyobb felbontások támogatása, rengeteg új grafikai hatás, utóbbiak miatt pedig azért mégiscsak gusztusosabb, modernebb, miközben megőrizte a maga kissé infantilis báját, ám sokan lesznek, akik megjegyzik majd, hogy 2009-ben ennél azért többet vártak volna. Sok mindent bevethetnek ezen állítás megvédésére, sokkal egyet is lehet érteni, de ugye ez már jórészt ízlés kérdése. Az például bizonyosan nem lesz vita tárgya, hogy az animáció szinte tökéletes, ezzel soha nem volt, és most sincs baj. És hogy mégis mivel van, azaz mi az, ami miatt mégiscsak ezzel indítottam ezen írást? A válasz a motor mélyén keresendő. A legsokkolóbb felismerés ugyanis akkor éri az embert, amikor először szembesül vele, hogy simjei ismét elakadnak egymásban és a tárgyakban. Dühítő, elkeserítő és érthetetlen, hogy öt év kevés volt valami normális útkereső rutin megírá-

Június 5-én a budapesti Mammut bevásárlóközpontban akár meg is nyerheted a The Sims 3 játékot (vagy más ereklyéket). Ahhoz, hogy ez megtörténhessen, nem kell mást tenned, mint teljesítened a helyszínen felállított akadálypályát. Szórakozás és nyeremények, kár lenne kihagynod!

»EGY ÁRVA SIMS...«

Különös helyet foglal el a franchise-ban a The Sims 3: az eredeti alkotók közül alig volt hozzá bárkinek is köze. A Sims-széria zseniális atyja, Will Wright már rég nem vesz részt a projektben, mint ahogy az eredeti fejlesztőket tömörítő Maxis is csak a Spore-ra koncentrált, sőt, április elején bombaként robbant a hír: Will tizenkét év után felmondott és új utakra lépett saját, Stupid Fun Club nevű cégével. Az EA Sims is megszűnt, pontosabban összevonásra került az „alkalmiakkal", belőlük lett az EA Casual Entertainment. És hogy akkor ki készítette el a Sims 3-at? Nos, az Need for Speed-címekkel elhíresült vancouveri EA Black Box, amelynek ez a játék volt a hattyúdala: az EA 2008 végén bezárta, összevonva a Burnaby városában található divízióval. A költözésre a Sims 3 megjelenése után kerül sor, így aztán a kiegészítő lemezeket már ismét egy új csapat készíti majd...





»Az eddig béta állapotban lévő SimPoints feltöltőkártyás rendszer a TS3-ban új szintre lép: közvetlenül az indítóablakból vásárolhatunk új cuccokat. A megoldás eddig csak az észak-amerikai régióban működött, reméljük, immár hazánkban is elérhető lesz.«

sára. És ugye elsősorban nem a hangosan kiabáló, ágáló karakterek látványa a legborzasztóbb, még csak nem is az, hogy az utcán megállnak és jobbra-balra sasszézgatnak a szembejövők, hogy valahogy kitérjenek egymás útjából, hanem az emiatt elvetett parancsok, melyeken romba dőlhet jól felépített stratégiád. Emiatt kénytelen vagy a kelleténél több mikromenedzselést beiktatni, azaz szünetet elrendelve végigjárni a simeket, utasításaid megfelelő végrehajtását ellenőrizendő. Ez, főleg 2009-ben, főleg azután, hogy fél évtizede szenvedünk ezzel, számomra a legdurvább mélyütés. És nem az egyetlen. Sajnos a régi hibák mind visszaköszönnek, a rossz memóriakezeléstől a hibás animációkon át az olyan „apróságokig", hogy a ház fala mellé tett fa ágai belógnak a lakásba, sőt, újak is jelentkeztek. Sorolhatnám tovább a bajokat, de azt hiszem, egyelőre ennyi elég lesz annak szemléltetésére, miért is kezdtem olyan keserű felhangokkal ezt a tesztet – ám nyilván mindenkit inkább a játékmechanizmus érdekel, amiben jóval több a dicsérnivaló.

LÉPÉSEK ELŐRE ÉS HÁTRA

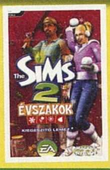
A játék indítása egy extra lépésből áll, ugyanis kaptunk egy indítópanelt, amelyen a letöltött tartalmakat kezelhetjük vagy akár ki is kapcsolhatjuk, automatikusan telepíthetjük a leendő foltokat, értesülhetünk a friss eseményekről, illetve menedzselhetjük feltöltéseinket a „webkettő" nevében, hiszen immár a Spore-hoz hasonlóan oszthatjuk meg a közösséggel alkotásainkat. A második lépcső a szomszédság kiválasztása. Engem itt ért a második ütés, ugyanis egy darab várost sikerült a fejlesztés nem rövid ideje alatt összepakolni számunkra. Erre nem lehet mentség a nyitott játéktér, alapjaiban ez semmiben nem különbözik ugyanis a TS2-től, ahol ugye alapból három település várt ránk. Ráadásul nem lehet saját szomszédságot létrehozni, márpedig ez, összehasonlítva a második résszel, ahol akár a SimCityből is importálhattunk régiókat, erős visszalépés, és bár akinek van türelme hozzá, ezt a szomszédságot egy az egyben legyalulhatja és nekiállhat újraépíteni, de ez nem egyenértékű azzal, amikor egy általad választott topográfiájú terepen építed fel álmaid városát. Ha ezen túllendültünk és kiválasztottuk saját Sunset Valley példányunkat (bármennyi lehet belőle, ez szolgál profil gyanánt), egy kissé átalakított kezelőfelület fogad minket. Újabb vallomás: elsőre kicsit logikátlanabb volt számomra ez a megoldás, nem esett annyira kézre, mint a régi, a város szabad szerkesztését például csak egy plusz lépéssel, a Beállítások menü előhívásával érhetjük el. Sajnos a településhez nem tartozik olyan sztorimód, mint a második részben, itt csak egyes famíliák életébe folyhatsz bele, ezek jó része viszont en-

SIMS-KIEGÉSZÍTŐK - A GURU DOBOGÓS PROGRAMJAI

Miután nyilvánvaló, hogy a The Sims 3-hoz is érkezni fog csillió plusz egy expanzió, talán érdemes áttekinteni az előző termés általunk legkedveltebb csomagjait. Lássuk melyek azok, amelyek irányt mutathatnak a TS3 kiegészítőinek:

»ÉVSZAKOK

A leggazdagabb pakk volt – érdekesség, hogy ebből sok elem (kertészkedés, pecázás, egyes szakmák) átkerültek a TS3-ba is. Ám a nagy truváj, az évszakváltozás nem, pedig milyen jó lenne télen a városi park befagyott jegén korizni, és megdobálni hógolyóval a járókelőket...

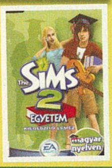


»VÁR AZ ÜZLET

Egy Expansion Pack, ami teljesen más dimenzióba emelte az eredeti The Sims 2 játékot: ez már igazi üzleti szimuláció volt. Mindebből nem sokat találunk a The Sims 3-ban, pedig kézenfekvő lenne a kifogott halakat, megtermelt javakat saját boltban eladni, vagy saját étterünkben főzőcskézni...

»EGYETEM

Ösztöndíj- és befolyásrendszer, vizsgák, titkos társaság, diplomás szakmák és zombik... Remek csomag, kár hogy egy az egyben eltűnt a TS3-ból, csak a fiatal felnőtt generáció maradt. Pedig micsoda pezsgő élet folyhatna egy, a nyitott játék szabadságával megáldott kampuszban!

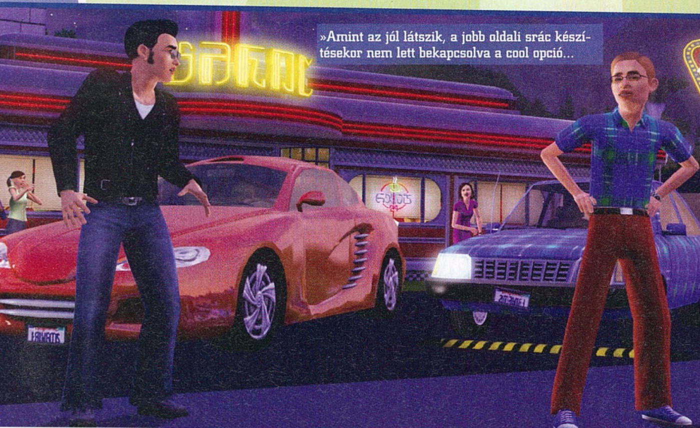


»Egy jó irányzott anyai pofon néha nem árthat annak a gyereknek...

gem nem kötött le. Jobban jársz, ha elkészíted saját karakteredet vagy családodat, és szembesülsz az első alapos tuninggal.

SIMTEREMTÉS FELSŐFOKON

A simek létrehozásában alapvető változások történtek, ám sokkal inkább a belbecs, mint a külcsín tekintetében. Utóbbi nem sokban változott, bár a bőr színét átmenet nélkül változtathatjuk, akárcsak a testalkatot és az izomtömeget. Mondjuk én még mindig arra várok, hogy egyszer jön egy olyan Sims, amelyben a testmagasság is állítható lesz, de ne legyünk telhetetlenek. Megjegyzendő, hogy a játékban hat generáció szerepel, azaz az Egyetem óta ismerős fiatal felnőtt is létrehozható, ám fontos hozzátenni: a Sims 3 nem tartalmaz felsőoktatást (még...), így ez a korosztály ajánlható a „normál" felnőtt kategória számára, főleg akkor, ha a játékbeállításoknál nem kapcsoljuk ki az öregedést, illetve ha alapértelmezésen hagyjuk a simek élettartalmát, ugyanis immár ez is változtatható, öt lépésben. Mindezzel értelemszerűen a nehézségi szintet tudjuk belőni, kezdők és rutinosak egyaránt megtalálhatják a legkényelmesebb tempót. Nekem normál öregedéssel, felnőtt generációval indulva „tökéletes" játékkal sem sikerült elérni például a karrierlétra csúcsát az aggkor előtt, ezért is ajánlom a fiatal felnőttek választását. De vissza a simek formázásához, mely alapjaiban nem változott: zavarba ejtő mennyiségű kapcsolóval és csúszkával alkothatjuk meg vágyaink karakterét. Az öltözködésben két fontosabb újdonságot találunk: a kisebb, hogy végre a lábbeliket külön kezelhetjük, a nagyobb a festőpaletta gomb, mely nagy-nagy barátunk lesz az egész játék folyamán, hiszen erre bökve tudjuk a különféle objektumok külsejét tetszés szerint megváltoztatni. A megoldás zseniális, egy lenyíló menüből választhatjuk ki a kategóriákra osztott, ezernyi (!) textúrát, majd egyszerűen és gyorsan beállíthatjuk ezek színét. Ezzel együtt azért alapmodellből elég kevés van, de hát ugye ezt majd a cuccos csomagok és a kiegészítők, no meg a lelkes modderek megoldják. És akkor végül a legjelentősebb átalakításról, az eddigi elég egyszerű, öt személyiségjegyből álló szisztémát leváltó jellemvonásokról, melyek sokkal finomabban és valósághűbben írják le egy-egy karakter tulajdonságait. Összesen öt ilyen vonást választhatsz ki simednek, és bár a variációk száma igen magas, hamar rájössz majd, hogy vannak olyan „csomagok", amelyek segítségével hamarabb elérsz egy kitűzött célt. Egy íróember legyen művész, könyvmoly, természetgyűlölő (szeret a négy fal között ücsörögni), számítógépzseni, a rendőr vagy katona bátor és sportos, az otthoni munkára kijelölt családtag szakácsművész, kertész, ezermester, és így tovább. A sok negatív jellemen talán többen megütköznek majd, hiszen ezeket választva nehezebb lesz menedzselni a simeket, de ez egyrészt hozzátartozik az élethez, másrészt a kihívást kedvelőknek újabb lehetőség a verejtékes, de annál nagyobb élvezetet okozó játékra. Hozzá kell tennem, hogy



»Amint az jól látszik, a jobb oldali srác készítésekor nem lett bekapcsolva a cool opció...

»TIPPEK-TRÜKKÖK«

Érdemes felfedezni a temető katakombáit, jó poén és sok meglepetést tartogat!

Turkáld körbe a város kukáit, sok kincsre bukkanhatsz – a riportereknek, nyomozóknak ez amúgy „munkaköri kötelessége" lesz...

Használd ki a teljes interakció lehetőségeit: immár a szennyes edényt vagy a régi újságot te rakhatod be a kukába, a maradék kaját a hűtőbe, a könyvet a helyére, így jobban sáfárkodhatsz simjeid idejével!

A megfogott bogarat, lepkét kirakhatod az asztalra, a kipecázott halat egy külön megvásárolható gömbakváriumba teheted, sőt el is nevezheted őket. Megéri gyűjtögetni, a különleges példányok pénzt hozhatnak a konyhára!

Gyűjts köveket is: ezek véletlenszerűen jelennek meg a terepen, vannak nagyon értékesek köztük, és ehhez is jár „achievement", mint ahogy minden jártassághoz – épp ezért ezt a tevékenységet mindig ugyanazzal a simmel végezd. A megtalált nyers drágaköveket érdemes megcsiszoltatni; ha ezután kirakod valami felületre, elegáns tartót is rakhatsz alá, mutatós szobadísz!

Bármilyen meglepő, de ha tudóst akarsz faragni simedből, nem logikára lesz szükséged (zseni), hanem a pecás, ezermester, kertész, természetimádó „kombóra".

A kertészkedés és a horgászat jól kiegészítik egymást: a kifogott halakkal trágyázhatod a növényeket, így azok jobb minőségűek lesznek.

A mázlista simhez igen ritkán törnek be, a született szakácsoknál nem kap lángra a tűzhely. A bátrak viszont elkaphatják a rablót, és maguk is hamar elolthatják a tüzeket.

Számíts rá, hogy ügyes simedet magasabb karrierszinten megpróbálják elcsábítani a rokonszakmák, például egy katonát a rendőrség, vagy sportossága miatt az atlétika.

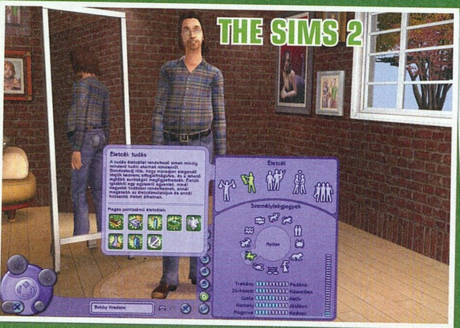
Egyes szakmákon belül specializálódhatsz, így a zenész karrier magas szintjén választhatsz a rock- vagy komolyzene, bűnözőnél a világuralom és a betörés között. Ezen ágakhoz más-más jártasságok kellenek.

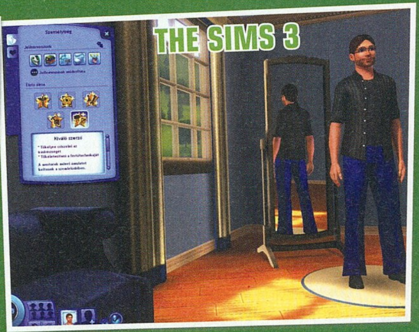
A város egyes üzleteit részben vagy egészben megvásárolhatod; bár ehhez sok pénz kell, de rendszeres jövedelmet biztosít!

Érdemes a hétvégi újságokat elolvasni, megtalálod bennük a következő heti eseményeket,. például a sakk- vagy evőversenyt. Ezen kívül a lapokban a kedvezményes árú szakkörökről is értesülhetsz, a takarékos sim pedig kuponokat vághat ki, így olcsóbban juthat termékekhez, szolgáltatásokhoz.

Ajánlom figyelmedbe a „resetSim (simed neve)" csaláskódot (pl.: resetSim Jakab Gipsz): ha mondjuk úgy járnál, mint én, hogy főzőcskéző karaktered kezéhez hozzánő a lábos (!), ezzel újragenerálhatod őt...

»AZ ÖRDÖG MOST IS A RÉSZLETEKBEN LAKOZIK...«





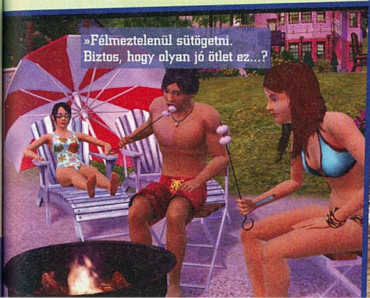
Bár a The Sims 3 grafikája korszerűsödött, hangulatában azért nem sokat változott (hogy szerencsére vagy sem, azt ugye ki-ki maga döntse el); az ördög azonban, mint mindig, ezúttal is a részletekben rejlik: az átgondoltabb és letisztultabb kezelőfelület, a régi, elég egyszerű személyiségjegyeket felváltó jellemvonások, az általános életcél helyett megszabható „életem álma" mind-mind az életszerűbb és egyszerűbb, mégis több lehetőséget rejtő játékmenet felé vitte el az új generációs alapművet. A részletesebb, összetettebb karaktergenerálás csak hab a tortán...

e játékelembe hatalmas melót öltek bele az EA munkásai: minden egyes jellemvonáshoz tartozik egy-két tucatnyi egyedi interakció, melyeket csak az ilyen jellemű simeknél érhetünk el, illetve egy csomó közös akció végeredménye is más lesz. Természetesen a jártasságok fejlesztésébe is beleszólnak (az ezermesternél gyorsabban fejlődik a műszaki ismeret), akárcsak az életvitelbe vagy a kapcsolatokba, melyek jelentősége továbbra is fontos, bár másképp, mint eddig, hiszen ugrott az Éjszakákban megismert kémia, vonzás/taszítás rendszer, nincs hosszú- és rövid távú nexus sem, sokkal egyszerűbb, urambocsá „casualosabb" a rendszer, bár tény, hogy átláthatóbb. Egy gondom itt is volt: a simek létrehozásánál az egyes vonások leírása inkább informatív, nem tudod meg, konkrétan milyen bónuszok is járnak melléjük, ezeket csak a szimuláció során ismered meg, így sajnos az elején lesz pár elrontott karaktered, mire kitapasztalod a szisztémát. Még valamit befolyásol ez az új rendszer: simed életcélját. Az itteni megoldás egy evolúciós folyamat harmadik állomása; az első ugye az alapjátékban mutatkozott be, és legfőképp a vágyakat és félelmeket határozta meg. A második lépcsőfok az Egyetemmel érkezett, és egy véletlenszerűen kiválasztott, elérendő célt tűzött ki eléd. Nos, az új, harmadik fázis már a te kezedbe helyezi a döntést: az általad összeválogatott jellemvonások alapján a játék felajánl öt lehetőséget, amelyek közül egyet megpróbálhatsz megcélozni (nagyjából a szokásos: elérni egy karrier vagy jártasság legfelső szintjét); ha sikerül feljutnod erre a csúcsra, életcélpontokat kapsz, ezekről hamarosan. Nos tehát, ha elkészítettük emberkénket, ideje megtenni az első lépéseket új életében...

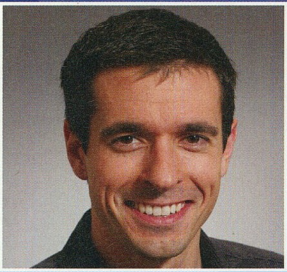
> »A Sims harmadik része ismét beszippant. Igazi időgyilkos.«

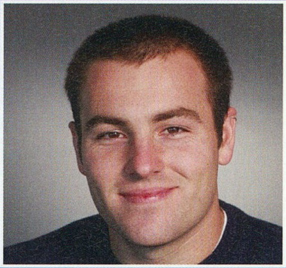
KEZESBÁRÁNY

A rutinos Sims-játékos, amint először „életre kel" figurája, természetesen azonnal a kezelőfelületet nézi át. Miután ez az elem gyakorlatilag tökéletes volt, sokat nem kellett faragni hozzá, legfeljebb az új funkciók miatt kibővíteni. Ami rögtön feltűnik, hogy immár eltűntek a félelmek. Van négy vágy, melyeket ráadásul te magad választhatsz ki: a játék a szimuláció alakulásának és karakterünk jellemének megfelelően folyamatosan ajánl fel elérendő célokat, melyekre bökve ezek átkerülnek a „vágypanelre", és ha teljesíted őket, javul simed hangulata, illetve életcélpontokat kapsz, melyből jutalmakat vehetsz. Nekem utóbbiakkal is akadtak gondjaim: nincsenek olyan remek cuccok, mint a második rész gondolkodósapkája, az „okostej", a szerelemkád vagy az életelixír, bár egy-két ötletes dolog azért akad. Nagyobb baj, hogy eléggé kiegyensúlyozatlan az egész, nagyon meg kell gondolni, mit „kötsz le", és sajna a magyar fordítás is bezavar (visszatérő hiba!): az egyes tárgyak, interakciók nevei másképp jelennek meg itt, mint a szimulációban, így sokszor nem egyértelmű a feladat. A hangulat, mint játékelem is alaposan megváltozott. Platina- és aranyérték nincs, viszont sokkal összetettebb és életszagúbb a rendszer: pontokat bizonyos történések hatására kapsz, ezek ikonja megjelenik egy új panelen, az időtartammal együtt; egy kiadós alvás például nyolc órán át biztosít 20 hangulatpontot. Minél jókedvűbb a figuránk, annál több életcélponthoz jut és annál gyorsabban sajátítja el a jártasságokat is, mindez karrierünkre is kihat (erről később). Ez az elem nálam jól vizsgázott, sokat hozzátesz a játék stratégiai részéhez; aki hajlandó okosan, előrelátóan játszani, sokat profitálhat belőle (például munkába indulás előtt egy csók, ölelés a kedvestől, egy jó minőségű reggeli alaposan megdobja a munkahelyi hangulatot, ami az előléptetés kulcsa lehet). A szükségletek pa-


»Félmeztelenül sütögetni. Biztos, hogy olyan jó ötlet ez...?

A PRODUCEREKET KÉRDEZTÜK...





PC GURU: CSUPÁN EGYETLEN KÉRDÉSRE SZERETNÉNK, HA VÁLASZOLNÁTOK NEKÜNK. MI VOLT A LEGDURVÁBB ÉS LEGBETEGEBB DOLOG, AMIT A SIM KARAKTEREITEKKEL ELKÖVETTETEK A JÁTÉKBAN? ÉS MEGCSINÁLNÁTOK-E UGYANEZT A VALÓ ÉLETBEN?

BEN BELL (EXECUTIVE PRODUCER): A legőrültebb dolog, amit valaha a Sims 3-ban elkövettem, hogy lett öt gyerekem két hét leforgása alatt. Tudom, hogy ez lehetséges a valódi életben is, de én soha nem szeretném ezt élesben kipróbálni...

LYNDSAY PEARSON (ASSOCIATE PRODUCER): A legfurább dolog akkor történt velem a Sims játék közben, mikor egy randit egy étterembe szerveztem (az Éjszakai élet kiegészítőben). Miközben ott voltak a karakterek, a Simem elkezdett flörtölni egy Simmel, de nem azzal, akivel a randi le lett beszélve. Mikor ez megtörtént, az étteremben hirtelen mindenki dühös lett rá. Haza kellett rohannia és magára kellett zárnia az ajtót. Ezt követően napokon keresztül jöttek a szomszédok, ellopták a kertitörpéket, kiborogatták a szemetet és még az újságokat is elcsórták. Eszméletlen volt. Szerencsére a való életben ez nem nagyon történhet meg velem, hiszen nem vagyok az a félrerandizós "Sim"...

GRANT RODIEK (ASSOCIATE PRODUCER): Valójában nem egy durva dolog, de ennél messzebre én sosem "merészkedtem". A fejlesztés során elkezdtem játszani egy kleptomániás Simmel. Miközben terelgettem a karakteremet, összebarátkoztam az összes szomszéddal a környéken és elkezdtem ellopni a dolgaikat, miközben mindenki azt képzelte rólam, hogy édes és ártatlan vagyok. Azért ne aggódjatok, a valóságban nem érzek kényszert mások cuccainak eltulajdonítására... «

nelje is egyszerűsödött: kikerült belőle a környezet és a kényelem, ám ez nem azt jelenti, hogy ne számítanának; a tárgyaknál továbbra is szerepel ezek bónuszértéke, és egy puha fotel ugyanúgy emeli, a koszos vagy épp kifestetlen szoba hasonlóképp aláássa simed hangulatát, mint eddig. Az értékek csökkenése/növekedése továbbra is függ a karakter jellemétől, ám az már újdonság, hogy ezek legtöbbjéhez vásárolhatunk életcél-jutalmakat: a sportoló sim számára például a Maszatálló tulajdonság hozhat enyhülést, hiszen többet dolgozhat az edzőteremben, mielőtt „szaglani kezdene". Még két fontos elemről hadd tegyek említést. Az első a szintén „harmadik generációs" eszköztár, mely az Egyetemben jelent meg, majd az Éjszakák során vált interaktívvá. Immár ez az interakció teljes: szó szerint bármit belepakolhatsz és kivehetsz belőle, „húzd és ejtsd" módszerrel. Piros pont jár érte a fejlesztőknek, ötletes a megvalósítás, nagymértékben megkönnyíti az életedet. Egy kertészkedő sim esetében például a leszüretelt termés ide kerül, ezeket aztán, miközben ő kapálgat, simán bepakolhatod a hűtőbe, sőt, egy külön szekcióra dobva a cuccot, azonnal eladhatod azt. Külön bónuszként itt találod a mobiltelefont is, mellyel mindenki alapból rendelkezik, így bárhol, bármilyen szituációban ápolhatod kapcsolataidat és intézheted ügyes-bajos dolgaidat. A másik már igazi nóvum, a „Lehetőségek" című lap: simed jellemétől és munkájától függően időről időre a játék felkínál bizonyos, ha úgy tetszik, küldetéseket, melyeket elvégezve pénzhez, kapcsolati pontokhoz, jutalomtárgyakhoz juthatsz, esetleg karrier-bónuszban (pl. fizetésemelés) részesülsz. Rengeteg ilyen van, nagyszerű a dolog, amit ismét csak az árnyékol be, hogy a vágyakhoz hasonlóan itt sem egyértelmű sokszor a megfogalmazás/fordítás. De most már tényleg ideje megtekerni az egér görgőjét, és rácsodálkozni a minket körülölelő világra...

TÁGULÓ VILÁG, TÁGULÓ LEHETŐSÉGEK

...annál is inkább, hisz nyilván mindenki a legnagyobb felhajtással beharangozott játékelemre kíváncsi: a nyitott játéktérre, a végtelen szabadságra. Kétségtelen, hogy ez a Sims 3 legkiemelkedőbb dobása, az, amelyre a bevezetőben azt írtam, a saját univerzumában forradalmi. Az eddigi játékokban tulajdonképpen be voltunk zárva a házunkba, mint egyfajta börtönbe; bár el lehetett menni közösségi helyekre, ez annyit jelentett, mint mikor a rabokat külső munkára viszik: ugyanaz a bezártság, csak másik „dobozban". A TS3 ezt egy zseniálissal ötlettel áthúzza, amely aztán gyökereiben változtatja meg az egész játékmenetet. De miről is van szó? Szomszédságunk egy tökéletesen berendezett kis „mikrokozmosz", egy igazi, élő település sulival, munkahelyekkel, boltokkal, parkkal. Ha eltávolodunk házunktól, e világ bármely épületét bevonhatjuk a játékba: rábökve az ABC-re elküldheted simedet bevásárolni, majd „belemászva" a kamerával az edzőterembe utasíthatod, hogy feküdjön neki a gyúrásnak, a tusolót kiválasztva beállítod, hogy ezután zuhanyozzon le, végül a parkban a grillsütőre kattintva egy kiadós hotdogozással teheted teljessé a napját. Másik karakteredet elszalaszthatod, hogy a környé-

»LOLA ÉS A SIMS«

Talán kevesen tudjátok, de a hazai popszakma egyik fiatal üdvöskéje Lola, nemcsak hogy hatalmas Sims-rajongó, de számos alkalommal közreműködött már a játékkal kapcsolatos promóciókban (gyakorlatilag nincs olyan Sims-es rendezvény, ahol ne bukkanna fel) és a Nagyvárosi Élet címre keresztelt The Sims 2 kiegészítő lemez főcímdalát is ő énekelte fel, méghozzá simlish nyelven (a játékban hallható dal egyébként az énekesnő Mozdulj már című dala, átdolgozott formában). Amennyiben a hölgy rajongója vagy és a Simsért is csorog a nyálad (ami elég durva párosítás, de láttunk mi már ennél jóval cifrább dolgokat is), akkor érdemes ellátogatnod a június 5-én, a Mammut bevásárlóközpontban megrendezésre kerülő Sims-eseményre, ahol nemcsak a csinos énekesnővel találkozhatsz, de akár még értékes The Sims 3 ajándékokat is nyerhetsz. Amennyiben későn szóltunk, vagy nincs lehetőséged jelen lenni, akkor sincs ok a bánkódásra, hiszen szinte biztos, hogy ezen felül is rengeteg alkalom lesz, mikor az Electronic Arts összehozza Lolát és a Sims-rajongókat.

ken véletlenszerűen megjelenő magokat gyűjtse be, ezeket otthon ültesse el, majd irány a tengerpart, pecázni. Sőt, végre arra sem kell várnod, hogy becsöngessenek hozzád ismerősök és ismeretlenek, ezt te is megteheted, bármelyik lakóházon kiadva az „XY család meglátogatása" parancsot. Épp ilyen egyszerű immár a munkába állás is: rákattintasz az étteremre ha szakácsnak akarod adni emberkédet, a lepusztult raktárépületre ha bűnözőnek, a rendőrségre ha zsarunak, és így tovább. Mindehhez hozzátartozik, hogy immár a képzettségekhez szükséges olvasnivalókat sem a szekrénnyel együtt kapod meg, hanem a könyvesboltban kell megvenned ezeket, azaz valóban a játék minden elemét bevonták a fejlesztők ebbe a mókába. Apropó meló: ez a másik nagy frissített terület. Ugrott a magolós mókuskerék, nem egy csomó jártasság bizonyos szintre emelése és adott számú barát beszerzése a ranglétrán felkapaszkodás kulcsa; ugyan továbbra is kell egy-két képzettség, de ezek elérése okos karakteralkotással nem ördöngösség (a zseni sim imád sakkozni, ilyenkor gyorsabban fejlődik logikája is), ám vannak extra dolgok is, például a nyomozóknak jelentést kell írniuk valakiről, a sportolóknak meccseket kell nyerniük. A kapcsolatok terén elsősorban a főnököddel és a kollégákkal kell jóban lenni, ám mindezek mellé társul egy épp ilyen fontos elem, a munkahelyi hangulat; ami a nagy ötlet, hogy a melóba érve az utasítássorban megjelenik egy választólista, amelyben beállíthatod, simed hogyan töltse idejét: lehet képességet fejleszteni, keményen vagy lazábban hajtani, haverkodni a többiekkel. Ha okosan játszol, akár naponta „szintet léphetsz", mindezt segíti a jól ismert esélykártya-rendszer, illetve a már említett lehetőségek. Realistább szisztéma, amely sokkal több szabadságot ad, hogy simjeink kiélvezzék virtuális életüket; ami viszont negatívum számomra, hogy megszűntek a karrierjutalmak.

RIVERVIEW, AJÁNDÉKBA
A SZOMSZÉDOKBÓL SOSEM ELÉG

A játékot regisztrálók Sunset Valley mellé letölthetnek ingyen egy másik szomszédságot is. Riverview egy vidéki kisváros farmokkal, legelőkkel, szíve egy folyó közepén lévő szigeten terül el, és sötét titkokat rejt. A 60 új NPC között régi ismerősökkel, köztük Don Lothario val is találkozhatunk.

ADDIKTOLÓGUS KERESTETIK...

Ha pro és kontra akarjuk vizsgálni a játékot, a legjobb megközelítés talán az e tesztbe ölt munkám summázata: több hetes nyúzás után két napig azon melóztam, hogy egy 60 ezer karakteres esszét 19 ezerre tömörítsek, és még így is csak a felszínt karcolgatom. Egy szó nem esett az építkezésről (itt sok újdonság nincs, legfeljebb a gumiszerűen tologatható falak [piros pont!] vagy a tetszés szerinti dőlésszögű tetők), a tárgyakról (elég kevés van belőlük, sok régi ismerőssel, viszont legalább 45 fokos szögben is elhelyezhetők), a vezérelhető parancsokról és még sorolhatnám. Ez van a pozitív serpenyőben. A negatív „csomag" első részén már túlestünk, a másik viszont szintén oldalakat tölthetne meg: ami kimaradt. Az állatok, a felsőoktatás, a randik, az éttermek, az évszakok, a vakációzás, vagy épp a saját bolt, ahol eladhatnád a kertben termelt növényeket, pedig mindezek teljesen más értelmezést nyerhetnének a nyitott játéktérben. A miértre adott választ már sokan sejthetik: ezeket nyilván ismét egy-egy kiegészítő lemezen kapjuk majd meg, azaz a rajongók újra százezres nagyságrendű összeget fognak befizetni az EA kasszájába az elkövetkezendő években. Ami pedig a kevés ruhát, tárgyat, építési elemet illeti, arra ott van a Sims pontok rendszere (lásd az első oldalon kiemelt dobozt). Ki-ki értékelje maga ezt a megoldást; üzleti szempontból nyilván érthető, sőt zseniális húzás, ám ezt egy játékos egészen másképp láthatja. Akárhogy is, azt mindenki be fogja látni már az első játékórák után, hogy nagy melót fektettek a készítők a Sims 3-ba, még ha ez leginkább az új ötletek, az új elemek, mechanizmusok terén, mintsem a technikai oldalon jelentkezik. A játék érezhetően egyszerűsödött, közelebb került a mai casual, illetve „vedd meg és játssz" trendekhez, ám ez mégsem vált kárára, hiszen a milliónyi lehetőség mellett a különféle opciók segítségével mindenki megtalálhatja a maga játékstílusát. Az pedig már az első átvirrasztott éjszaka vagy egyben lezavart hétvége után válik nyilvánvalóvá, hogy a Sims 3 olyan életszimulátor, mely rendkívül közel áll a valósághoz, és egyben egy kiváló, folyamatos döntéshelyzetek elé állító stratégia is, ahol kezdők és haladók egyaránt próbára tehetik képességeiket. Ez a cím a széria alapjátékainak új generációs „tuningverziója", amely e kijelentés érezhetően negatív felhangja ellenére is egyértelműen újabb milliós eladásokkal fogja gazdagítani a franchise-t. Hogy miért? Próbáld ki. Muszáj...«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/333

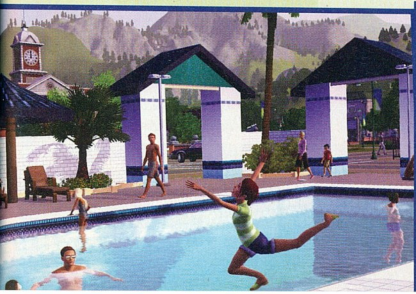
»A Sims 3. generációja, ami még az egyszerűsítések ellenére is széles játékosréteget tapaszthat a monitorok elé. Remek ötletek zseniális megvalósításban, sajnos azonban a régi hibákkal...

»KREDENC

PRO
»Zseniális ötletek a nyitott világtól a festőpalettán át a seregnyi újdonságig, remek animációk, addiktív élmény.

KONTRA
»A régi hibák, a „gyári tuc-tuc" egy idő után idegesítő, a leendő kiegészítők miatti „alapverzió-érzés".

»88%«



X-MEN ORIGINS WOLVERINE

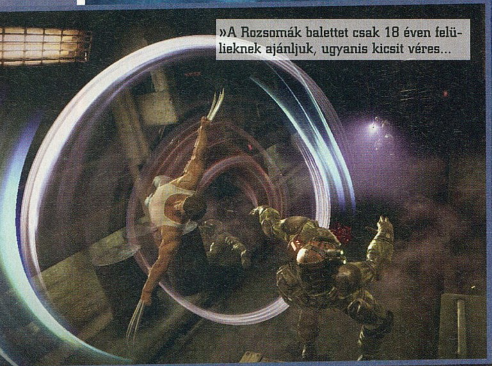
»fejlesztő: Raven Software »kiadó: Activision »web: www.uncgaed.com

»gépigény: P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 8 GB HDD

Nagyon penge!

Szinte minden hónapban van egy olyan cikkünk, amelyben siránkozunk, hogy a filmekből készült játékok milyen gyatrák. Most fordult a kocka, ugyanis olyan program került tesztelésre, amely minőségben hosszú köröket ver az alapjául szolgáló mozifilmre.

írta» BATE



»A Rozsomák balettet csak 18 éven felülieknek ajánljuk, ugyanis kicsit véres...

»Őszöreg igazság, hogy a nagyba nem érdemes belekötni...

Habár minden bizonnyal mindenki tisztában van vele, de bevezető gyanánt érdemes felidézni, hogy a mostani tesztünk alanyának előzménye az a három X-Men-mozifilm, amelyben Hugh Jackman alakításának köszönhetően Rozsomák annyira népszerű karakterré vált, hogy a 20th Century Fox egy saját filmet is tervezett köré. Mire ezt a cikket olvassátok, a mozi már lecsengőben lesz, és talán sokan egyetértetek velünk abban, hogy a Rozsomák-kaland meg sem közelítette a három részes X-Men-sorozat színvonalát. Habár ez nem egy filmkritika, érdemes megjegyezni, hogy az X-Men Origins: Wolverine mozgóképes változata kissé összecsapottra sikeredett, gyatra karakterekkel, felszínes történettel, tehetségtelen mellékszereplőkkel és – ami a legfájóbb – lagymatag, nem túl látványos akciójelenetekkel. Tény, hogy a sztori a játékban sem mélyebb mint a filmben, de az akció legalább rendben van, a küzdelem sokkal élvezetesebb a monitorokon, mint a mozivásznon volt.

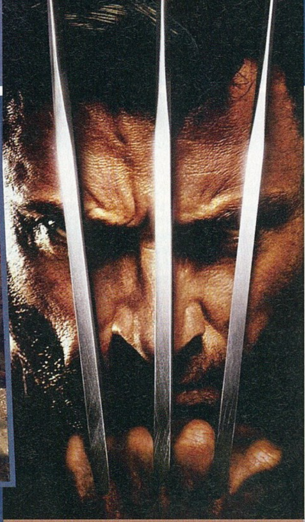
KARMA VAN, VESZÉLYES!

A mozifilmnek nemcsak az volt a hibája, hogy látványos popcorn mozinak kissé harmatos lett, hanem az is, hogy a korhatár-besorolás alacsonyan tartása érdekében Rozsomák karakterét kiherélték, méghozzá nem is kicsit. Logan ugyanis nem tipikus jófiú, hanem egy sajátos erkölcsi kódexszel rendelkező harcos, aki alkalmanként kiengedi magából a benne rejlő vadállatot. Ez utóbbinak nyoma sem volt a filmben, a játékban azonban helyet kapott a karakter árnyoldala is, nem véletlen, hogy a csomagoláson a 18+-os korhatár kapott helyet. Ezzel persze nem azt szeretnénk sugallni, hogy valami attól lesz jó, hogy véres, de ha az egyik legnépszerűbb X-Men karakterről beszélünk, akkor bizony elvárjuk, hogy úgy viselkedjen, ahogy a képregényekben megismerhettük: legyen brutális és megállíthatatlan. Szerencsére a Raven Software fejlesztői ráéreztek Rozsomák esszenciájára és a játékosok igényeire, így egy olyan akciójátékot hegesztettek nekünk,

! Az X-Men Origins: Wolverine film olyan jól nyitott az első mozis hétvégén (több, mint 80 millió dollár), hogy azonnal bejelentették a második részt és a Deadpool nevű karakter is kap egy saját mozifilmet. A film színvonalát látva kicsit félünk ezektől az alkotásoktól... !

A **piros csík** az életerőnk, ami folyton visszatöltődik, a **sárga csík** a Rage szintünk, a speciális támadásainkat lőhetjük el belőle. A **szív** a végső életerőnk, ha elfogy belőle a piros töltet, meghalunk...

Ellenfelünk életerejének mutatója, nincs más dolgunk, mint, hogy elérjük, hogy a piros csík teljesen eltűnjön és győzedelmeskedünk...



ami egyszerre elégíti ki a filmért rajongókat, a képregény-fanatikusokat és az egyszeri játékosokat. Non-stop akció, kazalnyi rosszfiú, főellenfelek, nagy vonalakban a film sztorijának követése és rengeteg kikacsintás az X-Men-képregények világára.

AKCIÓORGIA

Mielőtt elmerülnénk a részletekben, lássuk az alapokat: egy külső nézetes akciójátékkal van dolgunk, egyetlen irányítható karakterrel, jobbára lineáris felépítésű pályákkal, ahol az esetek nyolcvan százalékában nincs más dolgunk, mint eliminálni a ránk törő ellenfeleket. Ez így még nem túl csábító, de szerencsére az ördög a részletekben lakozik: egyrészt Rozsomák cool karakter, mutáns, aki jártas a harcművészetekben, kézfejéből karmok ugranak elő, csontjai adamantiummal vannak bevonva és nem mellékesen öngyógyító képességgel rendelkezik, minek köszönhetően gyakorlatilag elpusztíthatatlan. Ez persze a játékban nincs így, el tudunk halálozni, ugyan nem egykönnyen, hiszen folyamatosan regenerálódunk, de ha elég nagy csapat verődik össze ellenünk, akkor bizony otthagyhatjuk a fogunkat a pálya padlóján. A folyamatos öngyógyítás tehát nem azt jelenti, hogy nincs kihívás a játékban, lesznek alkalmak, mikor meg fogunk izzadni, és a főellenfelek esetében ez hatványozottan igaz. A hasonló játékok egyik legnagyobb hibája, hogy könnyen monotonná válnak: csak menni kell és menni, leütni mindent és mindenkit, aki szembejön. Lényegében nincs ez másképp a Wolverine esetében sem, azonban a Raven csavart egyet a szisztémán, kellő változatosságot fecskendezve az alapkoncepcióba. A történet egy dzsungelben kezdődik, ám az első pálya végére csak a játék legvégén jutunk majd el, ugyanis folyamatosan ugrálunk az időben és a térben. Mikor már megunnánk a dél-amerikai faunát és a romokat, akkor jön egy titkos katonai bázis, mikor már monoton a sok beton, akkor ismét a szabadba kerülünk, lesz fagyos tundra, titkos robotgyártó bázis, hatalmas kaszinó New Orleansban és végül egy sziget. Mindez felváltva, oda-vissza, így sosem ununk bele az egyes helyszínekbe, hiszen gyakorlatilag fejezetenként keveredünk újabb és újabb területekre, a változatosság ez által garantált. Már csak azért is, mert az egyes akciókat szépen megkoreografált átvezetők szakítják meg, időt hagyva egy kis szusszanásra és arra, hogy a sok öldöklés közé egy kis történet préselődjön. Szerencsére nemcsak a helyszínek váltakozása és a dramaturgia ad dinamikát a játéknak, az élvezeti

> »Az Activison nem hagyja pihenni a szuperhős-bizniszt, hamarosan ugyanis teszteljük a Marvel Univerzum számos karakterét felvonultató Ultimate Alliance második részét!«

»Amikor Rozsomák karmain megcsillan a napfény, az sok jóval nem kecsegtet.

»TIPPEK TRÜKKÖK«

Tény, hogy a Rozsomák nem egy bonyolult játék, de azért van néhány trükk, amivel kicsit hatékonyabbá tehetjük hősünket

NE FELEDD A DÜHÖDET:

Az egyik speciális képességed, hogy néhány perc erejéig előhívhatod a Rage képességet, ami bónusz sebzést biztosít minden ellenféllel szemben. A trükk, hogy ezzel tovább turbózhatjuk a három másik extra modzulatunkat is, még nagyobb pusztítást végezve a ránk törő gazok körében. Először tehát izzítsuk be a Rage képességet, majd mikor a karmaink pirosan izzanak, akkor lőjjük el valamelyik másik extránkat...

DÖGCÉDULÁK:

A játékban összesen 95 elesett katonát találhatunk, akiknek a nyakában dögcédula fityeg. Érdemes minden pályán figyelmet fordítani ezen katonák felkutatására, ugyanis míg kezdetben csak 500 XP-t kapunk egy-egy láncért, addig a játék végére ez az érték egészen 4000 XP-ig emelkedik, ami nagyban hozzájárul ahhoz, hogy képességeinket még a sztori befejezése előtt a lehető legmagasabb értékre tornázzuk.

KIVÉGZÉSEK:

Rozsomák egyik legdurvább képessége, hogy akár egyetlen mozdulattal képes kivégezni az ellenfeleit. Érdemes sűrűn, gyors egymásutánban használni ezt az opciót, ugyanis ez a megoldás növeli az egyes ellenfeleink elleni reflexek fejlődését, tehát minél többször hajtunk végre ilyen mozdulatot, annál gyorsabban tudjuk a maximumra fejleszteni a különböző kasztok elleni sebzésünket.

TEREPTÁRGYAK:

A pályákon számos tereptárgyat (transzformátor, karó, faág) találhatunk, amihez hozzávágva az ellenfeleket azonnal likvidálhatjuk őket. Érdemes kihasználni ezeket a lehetőségeket, ugyanis egyetlen hajítással még az alapból keményebb fickókat is azonnal a túlvilágra küldhetjük velük.

FŐELLENFELEK A JÁTÉKBAN (ELSŐ KÖR)

»SABRETOOTH

Akárcsak a képregényben, a filmben és a játékban is Kardfog (a sztori szerint a bátyánk) az egyik legádázabb ellenfelünk. A programban kétszer is meg kell küzdenünk vele, ám nem ő a legkeményebb legény, viszonylag gyorsan és nagyobb problémák nélkül kiverhetjük belőle a szuszt.

»AGENT ZERO

A képregény világában nem egy ismert figura és a filmben sem kapott nagy szerepet. A játékban lesz vele néhány érdekes pillanat, de konkrét harcba nem keveredünk vele, hiszen az ellene folyó boss-harc során négy megvadult Wertigot kell majd helyre tennünk, aztán egy videó keretében füstöljük ki a helikopterből a mesterlövészt.

»SENTINEL MARK I

A filmben egyáltalán nem szerepelt, ám a képregények ikonikus figurája a hatalmas mutánsirtó Sentinel robot. Gyakorlatilag a játék legélvezetesebb része, mikor taccsra kell tennünk a hatalmas gépezetet. A levegőben zajló küzdelem és a földet érés tényleg a játék egyik legjobb pillanata.

faktort nagyban növeli, hogy Rozsomákot irányítva igen komoly kombórendszer segítségével apríthatjuk az ellenfeleinket. Ahogy haladunk előre, úgy nyílik meg előttünk egyre több mozdulat, és a játék végére negyvennél is több kombináció segítségével szeletelhetjük fel a gazembereket. Lesznek kisebb és nagyobb ütések, levegőben történő aprítás, ráugorhatunk az ellenfeleinkre, megragadhatjuk őket, kihasználhatjuk a tereptárgyakat (szobrokra, karókra tűzhetjük fel a rosszfiúkat...), lesznek rendkívül látványos, speciális támadásaink és brutálisan lenyűgöző kivégzéseink, ráadásul ez utóbbiak ellenféltípusonként változnak, szóval még megunni sem lehet őket. Ami tovább színesíti a programot, hogy idővel (értelemszerűen) egyre komolyabb ellenfelek törnek ránk, kezdetben csak sima milicisták, aztán elit kommandósok, drabális szörnyek, speciális katonai egységek, mindenféle mutánsok, robotok, és nem hagyhatjuk ki a sorból a fejezetek végén ránk váró főellenfeleket sem (őket lásd külön dobozunkban). Az akció folyamatos és pörgős, de nem válik unalomtengerré, ugyanis itt-ott logikai fejtörők és csapdák szakítják meg a rombolást, megfelelő adagokban, fokozva a játékélményt. És ez még mindig nem minden...

RPG-RŐL SZÓ SINCS, DE AZÉRT FEJLŐDIK

Rengeteg akciójáték azáltal veszti el a vonzerejét, hogy nincs benne semmiféle fejlődés, kapunk néhány kombót és fegyvert, majd azzal kell végigküzdenünk nyolc-tíz órányi játékidőt (tökéletes példa erre az Assassin's Creed). Ha azonban a befejezésen kívül semmilyen cél nincs a játékos előtt, akkor a játék könnyedén unalomba fullad. A Raven ezzel is tisztában volt, így egy nem túl bonyolult, de mégis motiváló fejlődési rendszert épített a játékba. Tehát nemcsak kombókat szedhetünk össze, hanem többféle úton tápolhatjuk Rozsomákot, passzív és aktív képességeket aggatva rá. Habár egyesek szerint ez már tiszta RPG, azért ez erős túlzás, ámbár kétségtelen, hogy bizonyos szintig valóban testre szabhatjuk a karakterünket. A játék során az ellenfelek lekaszabolásával (és a pályán elrejtett hullák nyakából letépett dögcédulákkal) tapasztalati pontokat szerezhetünk, adott pont elérésekor szintet lépünk, ami egyrészt életerő növekedéssel jár, másrészt az ötödik szinttől skill pontokat kapunk, amelyeket egy kis képességfán költhetünk el. Kezdetben a karmaink sebzését növelhetjük (illetve ezzel nyitjuk meg az újabb és újabb kombókat), növelhetjük az életerőnket és a rage-mutatónkat (ez utóbbi határozza meg, hogy hány speciális támadásra van lehetőségünk, újratöltése a tereptárgyak és az ellenségek leamortizálásával lehetséges). Ezen felül a négy speciális mozdulatunkat (claw spin, berserk, claw drill, claw cyclone) fejleszthetjük még brutálisabbá. Habár ez leírva nem tűnik soknak, egy idő után választanunk kell, hogy mire költjük a pontjainkat, hiszen szintenként mindig kettővel bővül az elkölthető mennyiség, és lesznek olyan fejlesztések, amikért bizony tizenkét skill pontot is elkér a program. Ami biztos, hogy egyszeri végigjátszással nem lehet mindent kimaxolni, így csemegéznünk kell, hogy melyik kombóban szeretnénk a legerősebbeket lenni. Az aktív skilleken túl passzív képességeink is vannak, egyrészt adottak a reflexek, amelyek bizonyos ellenfelekre vonatkoznak, azaz minél több ellenfelet likvidálunk, minél látványosabban (kivégzés, tereptárgyak használata...) és minél gyorsabban, annál több tapasztalatot szerzünk velük szemben. Típusonként (machete, machine gunner, jungle mutants, robots, special units) három szintet érhetünk el ezen a skálán és minden szinttel nő az adott ellenfelekkel szembeni sebzésünk. Érdemes tehát odafigyelni, hogy ne az alap mozdulatokkal üssük ki a katonákat, ugyanis a technikás verekedés sokkal hamarabb feltölt egy szintet, mint a sima ütésekkel operáló pofozkodás. Végezetül a rendszer része még a mutáns gének gyűjtése: ezeket nem az XP növelésével

> »Az elmúlt időszak legjobb akciójátéka. Tökéletes kikapcsolódás.«

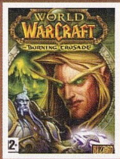
A RAVEN SOFTWARE KEDVENCEI, AVAGY EASTER EGGEK A JÁTÉKBAN

A fejlesztőknek a játék készítése során arra is volt idejük, hogy néhány apró poént rejtsenek el a játékban, ezzel egy kis örömet szerezve a játékosoknak, hogyha nyitott szemmel járkálnak a pályákon. Lássuk, mikre bukkanhatunk a sok verekedés közepette.

»A LOST BUNKER

A Raven nagy rajongója lehet a misztikus sorozatnak, hiszen az első pályák egyikén, ha áttörünk egy fapalánkot, akkor megtalálhatjuk a Lost titokzatos pincéjét, amit ha eléggé megközelítünk, akkor kigyulladna a titokzatos fény. Vajon ki lehet odalenn?

»FROSTMOURNE



Ha nem a Lost epizódokat nézik, akkor valószínűleg WoW-oznak pihenésképp a fejlesztők, ugyanis az egyik havas pályán elrejtettek nekünk egy nagy poént. Méghozzá Arthast és az ő kardját. Sőt, odáig mentek, hogy a földön fekvő hulla felé még a WoW-ban megszokott quest felkiáltójelet is odarajzolták.

»AZ A BIZONYOS TORTA

Tisztelegni mindig szép dolog az igazán jól sikerült játékok előtt. Ezt tették a Ravenes fejlesztők is, mikor a Sentinel gyár egyik pályarészletén eldugták a Portal híres portáját. Külön poén, hogy ezt a tortát csak teleportálás segítségével lehet megtalálni. Van humoruk a fiúknak, az tény.

FŐELLENFELEK A JÁTÉKBAN (MÁSODIK KÖR)

»BLOB

Amíg a Sentinel a legjobb harc, addig a Haspók ellen folyó küzdelem a legszórakoztatóbb, hiszen egy egész kisboltot szétzúzhatunk a közreműködésével. Persze a móka akkor a legjobb, mikor az ellenfelünk hátára kapaszkodva ütjük át a bolt falait. Mindenképpen érdemes kipróbálni.

»GAMBIT

A Gambit elleni harc gyakorlatilag egy egész pályán folyik, hiszen végigüldözzük a fickót egy felhőkarcolón, hogy aztán egy fényreklámon kerüljön sor a végső pofozkodásra. Itt már egy kicsit érezhető a kapkodás, hiszen sokszor hullottunk szitkozódva a mélybe a bután megszerkesztett helyszín miatt. Persze ez még semmi nem volt Deadpoolhoz képest.

»DEADPOOL

Az utolsó és a legfrusztrálóbb ellenfél. Megverni egyébként nem nehéz, gyakorlatilag elég hozzá néhány alap mozdulat, az igazi kihívást a leomló kémény jelenti, amely bizony megkeseríti majd az életünket. A Deadpool elleni csata egyébként jól példázza, milyen, mikor a fejlesztők kifogynak az ötletekből...

szerezhetjük meg, hanem a pályák rejtett zugaiban kell rájuk bukkannunk, hogy aztán a három elérhető „foglalatba" illesszük őket. Minden mutagénnek három szintje van, értelemszerűen minél magasabbat használunk, annál jobb képességekkel rendelkezik a hősünk. Összesen nyolc mutagén található a játékban, és ebből egyszerre mindig csak hármat használhatunk, hatásuk kiterjedhet az életerőre, a gyógyulás sebességére, ezek segítségével generálhatunk sebzéssel életerőt, tápolhatjuk a speciális mozdulatainkat, és így tovább...

BÓNUSZ

Az akció változatos, pörgős és bizony addiktív, főleg ha ráérzünk a mozgásra és a hangulatra. A folyamatos zúzáson túl azonban vannak még apró értékei a játéknak, amelyeket érdemes kiemelni, mert nagyban hozzájárulnak a pozitív értékeléshez. Ilyenek a Tomb Raidert idéző logikai feladatok, mikor pályaelemekkel kell bűvészkednünk (tologatni, ugrálni, összerakni, meggyújtani, stb...), hogy továbbjuthassunk az egyes szakaszokon. Nem kell bonyolult dolgokra gondolni, de néha mégis megdolgoztatják egy kicsit az ember agyát, még akkor is, ha adott a feral sense nevű képesség, ami Rozsomák szuper érzékét hivatott életre kelteni, és egyészt megmutatja a pályán felhasználható elemeket, a helyes irányt és a rejtett dolgokat, továbbá jól jön a harcban, hiszen össze fogunk futni alap nézetben láthatatlan ellenfelekkel is. A játék egyébként csak nagy vonalakban követi a film cselekményét, jó pár helyen előnyére változik a sztori és olyan elemek is szerepelnek a programban, amelyek semmilyen formában nem kerültek bele a moziváltozatba. Ilyen helyszín az Őrök gyártóbázisa, a legyőzendő hatalmas robot és olyan karakterek, mint Raven Darkholme (Rejtély), Richard Kelly és Bolivar Trask – ezek mind-mind olyan részegységek, amelyek az eredeti X-Men univerzum megkerülhetetlen pillanatait ültetik át a játékba ezzel is növelve a hangulatot (és nem csak azok számára, akiknek ezek a játékon túl is jelentenek valamit).

JÁTSSZ AZ EREDETIVEL!

ROZSOMÁK KOSZTÜMÖK A JÁTÉKBAN

A programban nem csak mutagéneket, dögcédulákat és életerő gömböket lehet találni, hanem Rozsomák figurákat is, amelyekből ha eleget gyűjtünk össze, akkor megnyithatunk bónusz küzdelmeket. Ezekben a harcokban különböző kosztümöket viselő Rozsomákokat kell legyűrnünk. Ha sikerrel járunk, akkor a történetben választhatjuk az új göncöket, és így sokkal jobb játszani, mint egy Hugh Jackman-utánzattal.

CSORBA AZ ADAMANTIUMON

Habár a Rozsomák az idei tavasz egyik legjobb akciójátéka, azért messze van a tökéletestől, bukkannak fel hibák a játék során. Egyrészt a billentyűzetről történő irányítás néha horror, hiszen esetenként olyan kombinációkat kell lenyomni, amire előképzettség nélkül csak egy hétujjú mutáns képes. Egy kontroller beszerzése tehát ajánlott, ha nem szeretnénk amiatt szitkozódni, hogy a félrenyúlások miatt nem sikerül teljesítenünk egykét mozdulatot. Ennél sokkal frusztrálóbb, hogy az irányítható kamera néha átvált rögzített állásba, ezzel némileg megkeserítve az életünket – a dolgot túl lehet élni, de a nagy szabadság után azért bosszantja az embert, hogy a fejlesztők helyenként a szokottnál jobban erőltetik ránk az akaratukat. Az igazi feketeleves persze csak a játék végén jön elő, kicsit olyan érzése van az embernek, mintha a program a kapkodás áldozatává vált volna. Az utolsó két főellenfél (Gambit, Deadpool) legyőzésekor már nem elég arra figyelnünk, hogy megfelelő kombókat vigyünk be, hanem koncentrálnunk kell a környezetre is, amely az ellenfeleinknek köszönhetően amortizálódik körülöttünk. Ez alapból nem hangzik rosszul, de a megvalósítás nem sikerült valami fényesre, ugyanis a rendszer nincs összhangban a harcrendszerrel és bizony – főleg Deadpool esetében – ezeknél a küzdelmeknél már sokkal inkább a szerencsén múlik a végkimenetel, mintsem a játékos képességein. Márpedig, mikor huszadszor futunk neki ugyanannak a feladatnak, csak azért, mert ostoba hibák áldozatai leszünk, akkor az már nem szórakozás, csupán szenvedés...

SNIKT!

Szerencsére a felsorolt gyengeségek csak a játék tíz százalékát teszik ki, a maradék kilencven töménny szórakozás, így bátran ajánljuk mindenkinek, aki egy kicsit is szereti a képregényhősöket és az akciójátékokat. A program nemcsak változatos és hangulatos, de külcsín és zene szempontjából sem érheti panasz. Az Unreal technológia most is hozza a kötelezőt, csak azt sajnáljuk, hogy nagyon kevés jutott a programba az elképesztően szépen renderelt átvezető videókból. Az X-Men Origins: Wolverine-t egyébként nemcsak a játék élvezete miatt érdemes végigvinni, hanem a lezáró animáció miatt is, hiszen a történet ezen a ponton teljesen elszakad a film világától és egy libabőrt előidéző lezárást produkál, amely egy izgalmas folytatás képét vetíti elénk. Nagyon bízunk benne, hogy videojáték vonalon a Wolverine elszakad a mozi franchise-tól és még a következő film előtt folytathatjuk a kalandjainkat Logannel, ebben a játékban ugyanis még bőven van szufla, és úgy tűnik, hogy a Raven Software képes lenne mozis farvíz nélkül is emlékezeteset alkotni...«

»Neked nem mondta anyukád, hogy fegyverekkel játszani igen veszélyes?

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1508

»Elképesztően jó akciójáték, amiből nem lesz ugyan klasszikus, de egészen a végéig abszolút szórakoztató. A lezárás kicsit el van kapkodva, de ennyi még belefért.

»BATE

PRO
»Rengeteg kombó, változatos pályák, bossharcok és a brutális Rozsomák.

KONTRA
»Kevés igazán jó videó és bizony az utolsó két bossfight elég frusztráló. Apró bugok is akadnak...

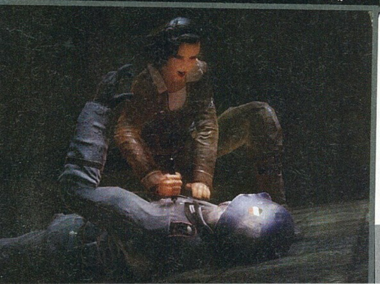
»80%«

Velvet Assassin

»fejlesztő: Replay Studios »kiadó: SouthPeak Games »web: www.velvetassassin.com

»gépigény: PIV 3GHz, 1GB RAM, GeF6600 vagy ATI X1300, 6GB HDD

»Nos, ezt a golyót ez a helyes bili nem fogja megállítani.



Splinter Cell kombinéban?!

A hamburgi Replay legújabb játékának történetét egy legendásnak számító brit kémnő, Violette Szabó, és a köré fonódó tragikus história inspirálta. Kíváncsian vártuk, vajon egy női bérgyilkosnak sikerül-e bekerülni a játékipar lopakodó isteneinek (Sam Fisher, vagy Solid Snake) panteonjába...

írta» TIKA

A Szabó név hallatán persze felhördül az emberfia, de valójában csak a hölgy férje – Etienne Szabó, az idegenlégió magyar származású tisztje – kapcsán mutatható ki némi szittya rokonság. A játék és a valóság közti párhuzam pedig lényegében kimerül annyiban, hogy a főszereplő brit és kém, no meg hölgy, akit Violette-nek hívnak. A főhős tevékenységi köre is sokkal szélesebb (és véresebb), mint a realitásban, hisz az eredetileg Sabotage 1943 munkacímmel futó alkotás a 2. világháborús, lopakodós-késes, szabotőr jellegű műfajban készül utat törni magának. A kameraállás a női karaktereknél megszokott nézd-a-hátsóm beállítást szorgalmazza, és bár sokszor fogjuk kombinéban látni a törékeny idomokat, ez nem az a játék, ahol a csábításnak szerepe van. Sötétből kinyúló hideg acél tesz pontot az ilyen ábrándokra...

KÉSZEN ÁLLSZ A HÁBORÚRA?!

Azért nem eszik olyan forrón azt a kását, 1944-et írunk, a helyszín Franciaország, és Violette Summer betegágyánál áll meg a kamera, aki egy hosszú MI6 karrier és egyben a saját élete végén jár. A sérülései súlyosak, élet és halál között lebeg, s közben kísérti a múlt ezernyi ördöge, meggyilkolt katonák, végignézett szörnyűségek és sötét álmok egyvelege. Ám a fejében ott zakatolnak az elvégzett küldetések részletei is, amiket most megoszt velünk, miközben az ágyához szűrődő beszélgetés foszlányai időről-időre elvezetnek ahhoz a két francia ellenállóhoz,

»VIOLETTE SZABÓ«

Párizsban, 1921. június 26-án született Violette Bushell néven francia anyától, és angol apától. 14 éves korában átköltöztek Angliába, 1940-ben pedig férjhez ment Etienne Szabóhoz, a francia idegenlégió magyar származású kapitányához, aki 1942-ben El Alameinnél elesett. Ezután jelentkezett a brit SOE (Special Operations Executive) kötelékébe, mint franciául jól beszélő, és a férje halála miatt végsőkig elkötelezett hazafi. Rövid de alapos kiképzés után, 1944. ápr. 5-én vetették be a megszállt Franciaországban, ahol a Rouen környéki ellenállás újraszervezését kapta feladatul, és ezt 6 hét alatt sikerrel teljesítette is. A partraszállás másnapján Normandiába indult azzal a megbízatással, hogy a német kommunikációs vonalak elleni támadásokat koordinálja. 1944. jún. 10-én egy úttorlasznál megállították azt a kocsit, amelyben utazott, és heves tűzpárbaj után fogságba esett. Brutálisan megkínozták, majd vallatása után a ravensburgi koncentrációs táborba került, ahol 1945. február 5-én kivégezték.«

akiknek családját, barátait fenyegeti a Gestapo, és éppen azon a dilemmán őrlődnek, hogy a halál küszöbén álló nő vajon megér-e egy csomó ártatlan életet. Egyfajta morális számvetés a történet, több szempontból is, hisz Violette is kétségek között őrlődik. Saját kezűleg végzett a sebesült varsói ügynökkel, hogy a Gestapo ne férhessen a titkaikhoz, a másiknak ciánkapszulát vitt a börtönbe szabadság, és remény helyett. Polgárok ezrei haltak meg a német tengeralattjáró-bázis bombázásánál, ahol ő maga jelölte meg a célpontokat. Tényleg megérte? Ez lenne a háború? S mivé vált ő maga? Sajnos a későbbiek során elsikkadnak ezek a kérdések, értelmüket vesztik a flashback-szerűen felépített küldetések során, amelyek ezt a "fejben járó" hangulatot a szűkre szabott víziókkal egyszerűen nem bírják követni.

LEGJOBB BARÁTUNK A SÖTÉTSÉG

Szóval van egy külső nézetű játékunk, amely a 2. világháborúra építkezik, és egy kimondottan izgalmas idomokkal megáldott női ügynökünk. Továbbá adott a feladat (szabotázstól a likvidálásig), a hűséges késünk és a két üzemmód: nevezetesen az egyik a normál, a futással összekapcsolva, ahol a lépteк neszét minden közelben álló katona lekagylózza, illetve célpont feliratként ragyogunk a látómezejükben, és van a csendes (lopakodó) fokozat, amelyet, ha sötétben, vagy kövér árnyékok mögé rejtőzve alkalmazunk, szinte, hangsúlyozom, szinte láthatatlanok vagyunk. A játékidő jelentős részében az utóbbi gombot fogjuk használni, és árnyéktól árnyékig közlekedünk – ami nem is olyan könnyű, mert a meglehetősen lineáris pályákon rengeteg a világos folt és a nyomvonalakra ráállított beszélgető, vagy járőröző baka. Az általánosnak mondható lopakodás résznek vannak megdöbbentően jól kivitelezett részletei is, ilyen például a gettó bejárata, ahol szépen körbe lehet menni az árnyékokon, és a falat támasztó őr kézigránátját az árnyékból kibiztosítva (néhány helyen van csak erre lehetőség) gyakorlatilag sétáló bombát csinálhatunk belőle. Ugyan nem új keletű dolog, de a kulcslyukakon való bekémlelés lehetősége is sokat dob az élményen. Továbbá számos helyen a tócsákhoz, kerítésekhez vezetett elektromos vezetékek jobbik végét egy elbillenthető kapcsolóhoz kötötték, hogy baleseteket szimulálhassunk az SS lazításon kapott (kerítést támasztó, tócsa szélén őgyelgő) példányain, illetve a közelben zenedobozként használt rádió lekapcsolásával is elterelhető egy-egy strázsa figyelme. Van még néhány interakcióra reagáló pályaelem, sűrűbben biztosítékdobozok (lámpák lekapcsolgatására), ritkábban tologatható ládák, hogy egyes fényforrásokat leárnyékoljuk, vagy például egy eredendően nem túl nagy szintkülönbséget legyőzzünk.

»Velvet Assassin: mikor a csipkés kombiné már nem elég.«

A NÉNIT NEM BICSKA MAXINAK HÍVJÁK?

Hősnőnk alapfegyverzete a kés, amelyet hatékonyan csak hátulról tud alkalmazni, ergo mívesebben kidolgozott pályarészeken, a járőr ütemét kifigyelve, avagy egy kerítésen, kisebb lyukon át, de még mindig az árnyékok/bokrok/fedezékek takarásában valamely szerencsétlen strázsa mögé kerülhet. Ha a testközeli kontaktus megvalósul, a fokozatosan elszíneződő képernyő közepén egy méretes kill felirat jelenik meg, jelezve, hogy a megfelelő billentyű leütése esetén sokszor egészen brutális – torok elvágása, tökönszúrás, stb. – kivégzésformulát hozhatunk működésbe. A mérges gázzal feltöltött részeken – mert ilyenek is vannak, és gázálarc is begyűjthető –, a kivégzőmozdulat stílszerűen az ellenfél maszkjának letépése lesz. Az eldőlő testet aztán rögtön fel is kaphatjuk és cipelhetjük az árnyékba. A pályákon – no nem sűrűn, hanem nyomokban (zárt fémszekrényekben) – találunk kézifegyvereket, például Coltot, Lugert, sörétest, mesterlövészpuskát, és egyebeket. A riasztópisztoly remélem nem csak az én szememet csípte, pontos volt, egy lövéssel felgyújtott mindenkit, de valahogy nem illett ide. A lőszer egyébként igen szűkre szabott, ráadásul fejlövésekre teszi csak vízszintesbe magát az ellen, ugyanakkor rengeteg robbanást előidéző vagy mérget kibocsátó hordó került kihelyezésre a kritikus helyeken, várva, hogy egy jó pillanatban eldurrantsuk azokat...

LŐDD BE MAGAD!

Amikor minden kötél szakad, az őr megkerülhetetlen, avagy épp felfedeztek, és robog feléd a Wermacht, van orvosság. Violette bead magának egy morfium-löketet, és abban a pillanatban megáll az idő, minden mozdulatlanná dermed, ő meg néhány másodpercig – kombinéban, hulló rózsaszirmok között - vágtáz hót idétlenül, hogy az út végén egyetlen gyilkolás, vagy egy biztos rejtek segítségével túllendüljön a drámai szituáción. Gondolom, nem csak nálam sántít az allegória, hogy Violette a játékban felveszi, aztán sejthetően a betegágynál betolja az adagot, és megáll a fejében a világ... Egyébként kevés narkós él arrafelé, ergo morfiumból nincs nagy készlet

»Valószínűleg a bujkálásra egy kajiba tetejénél nincs jobb hely.

»EGY SZOKNYA, EGY NADRÁG«

Ritkán, de belebotlunk SS-uniformisba, amit egy a közelben elhelyezett gardróbszekrény (rejtőzködési funkcióval) belsejében ölthet magára kémnőnk. A megszokott lopakodás ebben a hacukában nem működik, helyette a képernyő alsó harmadában megjelenő indikátorcsík jelzi, hogy mennyire vagyunk gyanúsak a náci közegben. A képlet rendkívül egyszerű, cirka 3-4 méteres sugarú körben kell elkerülnünk minden őrszemet, ezen a ponton esik ugyanis a mérő mutatója a riadószint alá. Morfiumozni lehet, a fegyverek működnek, de stealth kill-re nincs esélyünk. A ruhát visszacserélni a fent jelzett berendezési tárgyban lehet...«

»Nem is tudjuk melyk a rosszabb, a hölgy szemébe vagy a puska csövébe nézni...

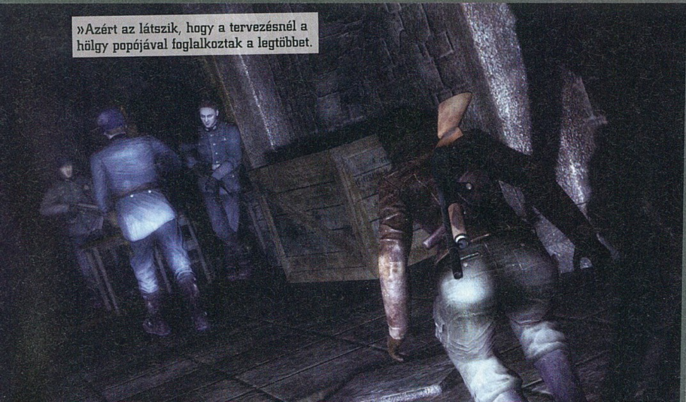
(szakaszonként általában 1 darab), és spájzolni sem lehet, tehát használd bölcsen, de használd. Érdekes dolgok lelhetők fel még az eldugott sarkokban, náci kitüntetések, gyűrű, öngyújtó és hasonszőrű elkallódott relikviák, amelyeket rögtön pontértékké, majd csillagokká konvertál a játék, és végül kicsi csillagainkat egy nem túl bonyolult képességfán ügynöknőnk fejlesztésére fordíthatjuk. Három képességről van szó, úgymint a lopakodás sebessége, a morfium hatóidejének kitolása, és az állóképesség növelése. Akad még néhány levél is elszórva, ezek amolyan "Kedves Hans!" levelek az asszonytól, hogy csak azért se érezzük jól magunkat egy szaftosabb kivégzés után, illetve néha egy, a küldetéshez kapcsolódó iromány, amivel mondhatni kitörölhetjük a ... – de hölgyek is lehetnek az olvasók között, szóval triviális megoldást szorgalmazó gyöngyszemek ezek, amiket nem feltétlenül kötelező elolvasni.

A TŰZ A LEGRONDÁBB ELEM...

A játék kivitelezésénél látszik, hogy a fényforrások és árnyékok kidolgozására nagy hangsúlyt fektettek, kétségtelen jól is mutatnak a falakra vetülő óriási árnyékok, a keresőlámpák fényei, de van néhány probléma a rendszerrel. Elsőként: a lámpásokat nem lehet kilövöldözni, erre találták fel a biztosítékdobozokat, más megoldás nincs. Másodszor: lassabban vánszorgunk sunnyogó módban, mint a járőr és ebből az a faramuci helyzet áll elő, hogy a büdös életben nem érünk utol egyet sem, hiába próbálkozunk. Mindemellett a hölgy nagyon sérülékeny, így a tűzharcok erőltetése sem mindig jó ötlet, ráadásul check-pontos mentési rendszerrel ver minket az ég, amely épp a legnagyobb népszerűségű szakaszokhoz rendelte a legtávolabbi pontokat, kvázi erősen szívatás szaga van. Visszatérve a látványhoz, Violette kivitelezése elfogadható, míg a környezet a sablon ládákkal, folyosókkal elég szegényes. A sötét dokkok, csatornák helyett a nappali fényben pompázó városrészeken él igazán a játék, például a varsói gettóban, de említhetném a párizsi katedrálist is, ahol az élénk színek miatt, és a valószerűtlen színskálában pompázó égbolt kontrasztjában tényleg otthonosnak érezzük a figurát. A lángszóró tűzeffektjéért kapásból kötél járna, és ezt a büntetési tételt gondolkodás nélkül kiosztanánk a célzás mód igénytelen (ronda szálkereszt) kivitelezőjére is. A pályatervezés meglehetősen lineáris, nincs is igazán elágazás, csak néhány kihagyható helyiség, ami nem feltétlenül előny egy ilyen játékban. Az AI természetesen scriptelt, rögzített eseményekkel – rengeteg kihallgatható párbeszéddel – színesítve, szóval ne nagyon haljunk meg, különben hallgathatjuk újra és újra ezeket. A zenei aláfestés egyébként egészen míves, azt a fülbemászó, vélhetően francia dallamot, amit az őröktől hallottam, önkéntelenül néha már kenyérszeletelés közben is dúdolom... Vannak azért hibák itt is, a fegyverhangok például gusztustalanok. Már csak ezért se lövöldözzünk, és hát az AI sem táltos ilyen esetekben, például a helyszín csekély számú, rögtön kivégzett állománya után a fegyverhangra reagálva percekig bőgeti a szirénákat, de erősítés sehol. A látóterébe került hullák, a lekapcsolt világítás, az üvegcserepeken megcsörrenő léptek zaja, illetve a megváltozott körülmények (rádió, gépek leállítása) szépen le vannak tárolva, rá is mozdul mindegyikre a gép, ezt dicsérjük meg, de halál idegesítő, hogy a szűk nyomvonalon sokszor esélyed sincs a kitérésre. Gyakorlatilag neked kell úgy játszani, kevés lövöldözéssel, sok lopakodással, hogy a játékélményt megtaláld.

GOODBYE VIOLETTE!

Violette a Hitman, rosszabb esetben Sam Fisher (Splinter Cell) babérjaira tör, hogy a kettő közül melyikre, az nem egészen egyértelmű. A fény-árnyék átmenet ugyanis korántsem annyira penge, mint Sam bácsié (a VA-ban csak két fokozat van, látszol vagy nem), az AI-n is kellene csiszolni, és kár volt hangos fegyvereket beszórni, inkább a kém jelleget kellett volna kicsit jobban erőltetni.«



»Azért az látszik, hogy a tervezésnél a hölgy popójával foglalkoztak a legtöbbet.

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/847

»A legtöbb pályán látszik, hogy a fejlesztőknek konkrét elképzelése volt a végrehajtásról, és nehezen tudsz ebből a sablonból kitörni, a nagyobbik baj, hogy az egész játék túlságosan középszerű.

TIKA

PRO »Néhány remek helyszín, ahol valóban működik a lopakodás, és rengeteg variáció, lehetőség a gyilkolásra.

KONTRA »A grafika néhol szánalmas, ráadásul textúrán átlógó németekkel is megörvendeztet, továbbá az AI is gyengélkedik.

»67%«

HELLDORADO

»fejlesztő: Spellbound
»kiadó: Nobilis »web: www.helldorado.spellbound.de
»gépigény: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB PS 3.0 VGA

Ez már nem az a vadnyugat

A lopakodós taktikai játékok szinte teljesen kihaltak a piacról, ám nemrég felcsillant a remény, hogy mesteri a Desperados alkotói valami újat hoznak nekünk legújabb termékükkel. Elöljáróban csak annyit, hogy a jövőben sokkal visszafogottabb lelkesedéssel ugrunk majd a fejlesztők játékaira...

írta» NIGHTBAGOLY

Miután a Commandost leszámítva a mai napig tartom magam ahhoz, hogy a Desperados ennek a műfajnak császára, nem kicsit lettem izgatott, amikor rám bízták a feladatot, hogy a Spellbound legújabb westernes, sunnyogós programjáról írhassak. A mosoly azonban a telepítést követően hamar leolvadt az arcomról, a játék végére pedig már csak a vicsor maradt...

NEM EZEK AZOK A DESPERADOSOK, AKIKET KERESNEK!

Miután félelmetesen kevés hely áll a rendelkezésemre, egyből a lecsóba - vagyis a grafikába, és az egyéb, külsős részletekbe - csapnék. Az első, ami mindenkinek szemet fog szúrni, az a különböző szűrők elképesztően dilettáns módú használata: néha már annyira uralkodik a köd, vagy éppen rikít a zöld, hogy az ember egy-egy pillanatra valami mesekönyvben érzi magát, pedig ez az alkotás az egykor nagy siker aratott Desperados – bár nem egyenes ági - leszármazottja. A furcsa színvilágon még hamar túl lehet esni, a "nem elég dárkos" úgy a Diablo 3 óta nem számít érvnek, azonban a karaktermodellek mozgása már sokkal inkább bosszantó elem. Értem én, hogy nem telik mindenkinek méregdrága modellező stúdiókra, de akkor meg könyörgöm, miért erőltetik? A képernyőn mászkáló alakok mozgása úgy a 90'-es évek közepét idézi, és akkor a környezetről még nem is beszéltünk. A srácok jó eséllyel még mindig azt a grafikus motort használják, amelyet életükben először hoztak össze. Szép dolog a ragaszkodás a saját gyermekhez, a gond csak az, hogy ezzel csupán azt érték el, hogy amint az ember belép a játékba, nem korrekt, de még csak nem is gyenge közepes, hanem minden egybevetve csupa nagybetűs ocsmányság veszi körbe. Minimálpolygonból összehozott tereptárgyakkal, még annál is furcsábban festő karakterekkel, ráadásul mindez valami hihetetlenül botrányos textúraminőséggel nyakon öntve. Én nem is értem, hogy a srácok ezt miképp engedhették ki a kezeik közül. No nem gond, ronda-ronda, de legalább szépen fut – hiheti az egyszeri, naiv olvasó, akit most sajnos hidegvérrel kell leoltanom. A Helldorado a visszafogott ocsmánysága mellé olyan gépigényt hozott össze, hogy Paks is sírva könyörög a receptért – már ha szeretné látni ezt a kis csúnyaságot, méghozzá gyorsan.

JOBB LETT VOLNA, HA AZ ÁRNYÉKBAN MARAD

Miután túlestünk a vizuális sokkon, térjünk is át a játékra. Feladatunk az lesz, hogy a már említett grafikai körítést túléljük, no meg az, hogy beszerezzünk pár doboz nyugtatót. A játék ugyanis nem csak hogy ronda, mint a bűn, de cserébe olyan nehéz, olyan durván szívat, hogy attól az ember minden hajszála égnek áll. A kezelőfelület egyszerűen elképesztően lassú, ráadásul időnként még mindenféle hibákat is szül. A mechanika amúgy maradt a klasszikus: szedett-vetett csapatunkkal a lehető legképtelenebb feladatokat kell megoldanunk, mindezt úgy, hogy lehetőleg a mieink közül mindenki túlélje az akciót. Csoportunkban robbantási szakértőn keresztül orvoson át akár a nagydarab mexikói verőember is megfordulhat, a cél pedig nem más – akárcsak a klasszikus Commandosban –, mint a lehető legkevesebb zajt csapva véghezvinni a program által ránk bízott feladatot. Itt talán nem is annyira gáz a játék – nehéznek nehéz, de ez a műfajnál kötelező elem –, ellenben semmi hangulata nincsen. Van történet is, teljesen érdektelen, sőt, bizonyos esetekben érthetetlen is, így ez még egy lapáttal rá tesz az eddig felsorolt negatívumokra. Ebből következően muszáj kijelentenünk, hogy egy lelketlen, szemmel láthatóan időre készült (sok-sok elem hiányzik, amely belefért volna, ha lett volna rá elég pénz) programmal van dolgunk, amely a műfaj rajongóinak okozhat pár önfeledt percet, a többieknek azonban inkább azt javasoljuk: keressenek más elfoglaltságot. Vagy tüntessenek az Eidosnál, hátha elkészül valaha a Commandos 4.«

»Ez a fickó azóta bújkál, mióta kiderült, hogy ez a játék mennyire tré lett...

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/438

»A grafika csúnyácska, a motor lassú, hangulat nincs - viszont ebben a szegmensben jó régen találkozhattunk nevezővel, tehát úgy jön, mint egy pohár víz a sivatagban. Kár, hogy a víz poshadt...

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Vadnyugat feeling, van minimális taktika és a feladatok jó hosszúak...

KONTRA
»A játék csúnya, semmi hangulata és borzalmasan van optimalizálva...

»59%«

BIONIC COMMANDO

fejlesztő: Grin kiadó: Capcom
web: www.bioniccommando.com
gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

Mire elég fél gép kar?

A Capcom úgy gondolta, az idei lesz az év, mikor sorra feltámasztja a régi nagy címeket. Nemrég megkaptuk a Street Fighter 4. részét, most pedig itt a Bionic Commando, igaz, ez utóbbinak jót tett volna, ha kicsit még kotlanak rajta...

írta» BATE

»Nem menekülsz cimbora, így vagy úgy, de én bizony meglasszózlak...

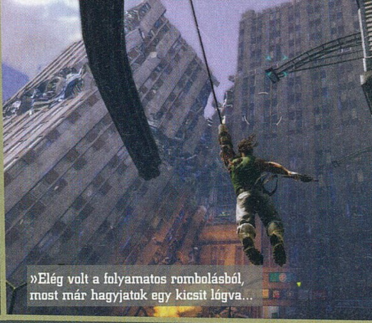
A Bionic Commando (mint franchise) nem számít mai gyereknek, hiszen az első rész a 80-as években készült, először játéktermi masinákra, majd a Nintendo NES konzoljára. Az akkori játékosok mind a mai napig felemlegetik a 2D-s akció/platform programot, kiváló hangulata és elképesztő nehézsége miatt. Jó húsz évvel a debütálást követően most itt a folytatás, ami a kronológia szerint öt évvel jár az eredeti játék története után. Ascension City-t durva nukleáris támadás éri, s hősünket a börtönből rángatják elő, mint az egyetlen (félig gép) embert, aki képes lesz kezelni a kényes szituációt. A történet meglehetősen banális, de egy akciójáték esetében ez könnyen elnézhető, hiszen shakespeare-i fordulatok helyet inkább várunk pörgős játékmenetet és izgalmas küzdelmeket.

BIZTATÓ KEZDET...

Amint túljutunk az intrón, máris a szétbombázott városban találjuk magunkat, s ha valami, hát a pusztítás utáni metropolisz látványa és hangulata elsőrangúra sikeredett. Szétrombolt felhőkarcolók, leszakadt vasutak, megnyíló föld, magasságok és mélységek – mindez a kornak megfelelő kivitelben, szóval az ember hajlamos kicsit elbambulni mikor új helyszínekre ér. Az impozáns látvány után a második pozitív elem a bionikus karunk biztosította mozgáskultúra, aminek köszönhetően Pókember módjára közlekedhetünk a romok között. Habár az irányítás nem tökéletes, azért meg lehet szokni, ámbár kétségtelen, hogy kontrollerrel sokkal kevésbé lesz idegőrlő, mint egérrel és billentyűzettel. A lényeg, hogy egyetlen gombnyomással megkapaszkodhatunk szinte bármiben, felhúzhatjuk magunkat bármire és lengedezhetünk a homlokzatok, utcai lámpák, felüljárók, segítségével. Ha ráérzünk a technikára, akkor elképesztő élményt nyújt a közlekedés, folyékony mozdulatokkal száguldhatunk az elérhető platformok között, gyakorlatilag le sem kell szállnunk a földre, csak akkor, ha a külde-

A játékban természetesen van multiplayer opció is, ahol helyi hálón vagy az interneten feszülhetünk egymásnak más játékosokkal és nincs is más feladat, mint hogy lenyomjuk a másikat. A harc az első pár körben szórakoztató a mechanikus kar miatt, de rendkívül hamar rá lehet unni, így ez sem tesz sokat hozzá a program értékéhez.

»Sejhaj, ebben a modern rodeóban már gépmadarakat kell megülni.



»Elég volt a folyamatos rombolásból, most már hagyjatok egy kicsit lógva...

tés vagy az ellenfelek erre kényszerítenek (az akrobatikus mutatványok és a harc ötvözését lehet ugyan próbálgatni, de hathatós eredményre ne nagyon számítsunk). Persze, a bionikus karunk nemcsak a közlekedést teszi sajátossá, hanem a harcot is, hiszen fém végtagunkkal megragadhatjuk az ellenfeleinket, rájuk ugorhatunk vagy elhajíthatjuk őket, a játék előrehaladtával tereptárgyakkal dobálózhatunk és mindenféle területre ható kombókat szedhetünk össze (például egy jól sikerült pörgetéssel mindenkit lekaszálhatunk magunk körül). A fém karból fakadó lehetőségek és a karaktert körülölelő világ tehát jól sikerültek, tökéletes összhangban vannak egymással, ám sajnos a játék nem csak ebből áll.

»Régen láttunk már olyan játékot, amiben annyi reklám lett volna, mint a Bionic Commandoban. A Capcom saját játékai és a Pepsi tűnnek fel unos-untalan, már-már idegesítő mértékben.«

...KÖZEPES FOLYTATÁSSAL

Hiába szép ugyanis a ránk váró környezet, ha a játék olyan lineális, mintha csak egy oldalnézetes scrollozós játékban lennénk. Ugyan az egyes pályaelemeket többféleképpen meg lehet közelíteni, de a fejlesztők által kijelölt útról elkóborolni nem lehet, már csak azért sem, mert láthatatlan falak helyett ezúttal radioaktivitásba botlunk, amely akár két másodperc alatt képes megölni hősünket. Van tehát egy hatalmas, gyönyörű város, amiben csak egyetlen irány van: az előre. Akárcsak a szabadság szinte teljes hiánya, a fegyveres harc is elég kiábrándító. A fém karunk mellett használhatunk lőfegyvereket is, alapból van egy pisztolyunk, gránátunk, illetve plusz egy fegyverünk, ami éppen olyan, amit a programozók az adott pályára kijelöltek számunkra (távcsöves, rakétavető, gépágyú – ezeket légi utánpótlásként kapjuk meg, általában éppen annyi lőszerrel, mint amennyi a tíz méterrel odébb várakozó ellenfelekre elég). Az még csak hagyján, hogy a kezünkben lévő repertoár szegényes, de maga a lövöldözés is idejétmúlt. A fedezékharc kimerül abban, hogy befuthatunk a tereptárgyak mögé, vagy felcsimpaszkodhatunk a magasba, továbbá alapból egy hatalmas célkereszt van előttünk, amivel képtelenség valakit nem eltalálni.

Ha ez nem lenne elég egyszerű, átválthatunk bezoomolt nézetbe, ilyenkor a vállunk fölé ugrik a kamera, messzebbre látunk és a hatalmas túlerőt leszámítva gyakorlatilag pillanatok alatt lelövünk mindenkit, annak ellenére is, hogy hősünk általában 3-4 találat után holtan esik össze. Életerő egyébként nincs, szívdobogás és vörösödő képernyő jelzi, ha vészesen sok golyó ér el minket. Érthető ugyan, hogy a fejlesztők sulykolni akarták, hogy használjuk ki a karunkban lévő lehetőségeket, de egyrészt a fegyveres harcnak akkor sem kellene ilyen primitívnek lennie, másrészt lesznek olyan ellenfelek, akiknél a fémvégtag semmit nem ér, így kénytelenek leszünk csak ezt használni.

ÖRÖKSÉG VAGY ÖKÖRSÉG?

Az eredeti Bionic Commando irgalmatlanul nehéz játék volt és a fejlesztők valahogy meg akartak felelni ennek az örökségnek. A harc terén nem sikerült kihívást vinni a programba, hiszen kis gyakorlással a főellenfelek is könnyen leküzdhetők, így egészen más módját választották a játékosok szívatásának. Beépítettek egy checkpoint rendszert, méghozzá a lehető legfrusztrálóbb formában. Miről is van szó azon túl, hogy a program csak bizonyos helyeken ment? Egyszerű: a karunkkal történő lengedezés egészen addig élvezetes, amíg nem az életünk függ tőle. Lezuhanni és vízbe pottyanni ugyanis elég sűrűn fogunk, és lesznek olyan szakaszok, mikor nincs más dolgunk, mint épségben átérni az egyik partról a másikra. Igen ám, de ez sokszor rengeteg megtett út vagy legyőzött ellenfél után következik be, és a mentési rendszernek köszönhetően egyetlen rossz mozdulat miatt sokszor igen hosszú szakaszt kell újra végigjátszani, akár négyszer-ötször is, mire sikerül megtalálnunk azt a megoldást, amivel sikeresen áthidalhatjuk a fentebb említett akadályokat. Ezen tervezési gyalázatnak köszönhetően a játék frusztrálóvá válik, s ezt csak tetézi, hogy minden egyes alkalommal meg kell nézni az elnyomhatatlan videókat, sőt, még a pályán elszórt begyűjthető elemeket is újra meg kell szerezni. Ha ez nem lenne elég, akkor mindehhez még társul a repetitív játékmenet, ami lényegében nem áll másból, mint hogy juss el A pontból B-be és közben pusztíts el mindenkit, aki szembejön (beleértve a nagyobb etapok végén felbukkanó főellenfeleket is) – hiába változatos a környezet, a játék attól nem lesz élvezetesebb, hogy a lövöldözés már nem az utcán zajlik, hanem a föld alatt vagy egy olajfúró tornyon.

KÖZÉPSZERRE FUTOTTA

A Bionic Commando nem egy rossz játék, de nem is túl jó. Remek design (nemcsak a pályatervezésben, de már a menüben is) és egy ötletes karakter találkozik a pályák bezártságával, a felemás akcióval és az idegesítő tervezési hibákkal. Kis odafigyeléssel pörgős akciójáték születhetett volna, ám amit kapunk az néha túl egyszerű és a lendületes játékmenetet megszakítja a rengeteg önhibánkon kívül bekövetkező elhalálozás és a pályarészek folyamatos újraszenvedése. Nem játszhatatlan, de az elkövetett baklövéseknek köszönhetően nem is igazán szórakoztató – nagy kár érte.«

»Bionic Commando«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/990

»Néhány remek és néhány ostoba ötlet találkozása ez a játék, a majdnem tökéletes középszer, amivel el lehet lenni órákig. Se nem jó, se nem rossz. Ellenben csalódás, méghozzá nagy.

»BATE

PRO
»A város és a látvány lenyűgöző, a fémkarral király közlekedni és bár nem volt hely említeni, de a zene zseniális.

KONTRA
»Elbaltázott mentési rendszer, gagyi fegyveres harc és a szabadság teljes hiánya.

»70%«

»Hiába lejtesz násztáncot barátom, attól én még simán lekaszállak...

FALLOUT 3 BROKEN STEEL

»fejlesztő: Bethesda »kiadó: Bethesda »web: fallout.bethsoft.com
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 356 MB VRAM, alapjáték + 650 MB HDD

A vég csak a kezdet volt...

Alig két hónappal a The Pitt nevezetű kiegészítő után megérkezett a Fallout 3 harmadik letölthető tartalma, amely végre tovább fűzi az alapjáték történetét. A Broken Steel keretén belül az Acélszövetség kötelékében harcolhatunk tovább, meg sem állva a rendelkezésre álló harmincadik szintig...

írta» BATE

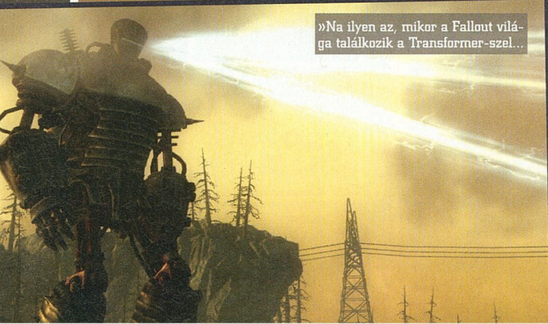
Már az elején érdemes leszögezni, hogy az előre bejelentett Fallout 3 kiegészítők közül mi már a kezdetektől a harmadikat vártuk a legjobban, hiszen egy kicsit csalódottak voltunk, mikor az alapjáték fő történetét végigjátszva csak a stáblista várt minket és nem térhettünk vissza a Capital Wasteland romjai közé. A Fallout 2 egyik nagy erénye volt, hogy a "világ újbóli megmentését" követően kedvünkre folytathattuk a játékot és szabadon eshettünk neki a korábban elhanyagolt küldetéseknek. A harmadik rész esetében erre nem volt lehetőség, végignézhettük a konklúziót és tölthettünk vissza egy korábbi mentett állást, ha újabb kalandokra vágytunk. A Broken Steel (többek között) ezen változtat, hiszen a telepítést követően a "Take it Back" küldetés végigvitelekor a záró képsorok után nem a készítők felsorolását kell végignéznünk, hanem folytatódik hősünk világmegváltó kálváriája.

KÉT HÉTTEL KÉSŐBB

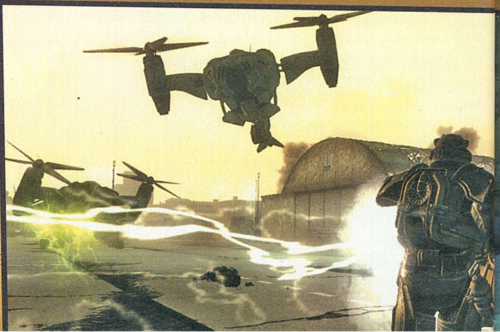
Ugye a Fallout 3 központi szála azzal zárult, hogy a Brotherhood of Steel támogatásával betörtünk a Jefferson-emlékműbe, ahol választhattunk, hogy "megtisztítjuk" a senkiföldjét a sok "torz" élőlénytől vagy a mindenki számára megváltást hozó tiszta ivóvízzel árasztjuk el a környéket. Az abszolút nemes lelkű játékosok fel is áldozhatták magukat (hiszen ha mi magunk kezeltük a víztisztítót, az elkerülhetetlenül a halálunkat okozta), míg a kevésbé tiszta szívű gémerek önző módon Sarah Lyons paladint küldhették a biztos halálba. Amennyiben szeretnénk végigjátszani a Broken Steel nyújtotta újabb küldetéseket, félre kell tennünk az erkölcseinket és mindenképpen Sarah-t kell felkérnünk a halálos feladat végrehajtására, különben nem lesz lehetőségünk belevágni az újabb kalandokba (azaz ismét meghalunk és a feltámadás még mindig nem jellemző a Fallout világára). A nehéz döntés meghozatalát követően eléjulunk a helyszínen és két hét kómát követően a Brotherhood of Steel főhadiszállásán, a Citadellában ébredünk, ahol természetesen nem gyászoló embereket, hanem tettrekész katonákat találunk, akiknek az a leghőbb vágya, hogy egyszer és mindenkorra az írmagját is kiirtsák az Enclave nevű ördögi szervezetnek.

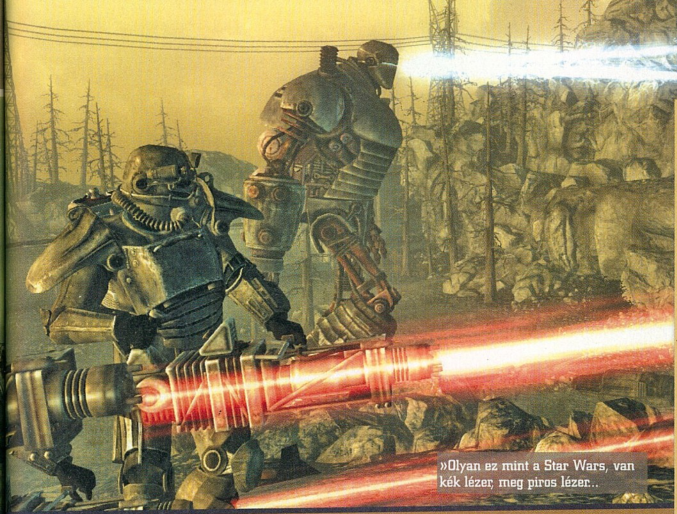
> »Végre elérhető a harmincadik szint. Újra lehet tápolni...«

Ahogy az lenni szokott a Fallout világában, ezen küldetés teljesítésére nálunk alkalmasabb ember nem létezik, így rövid úton újra a harcmezőn találjuk magunkat, a cél pedig nem más, mint az említett ellenséges frakció teljes likvidálása. Unatkozni tehát ezúttal sem fogunk, s habár a szerepjátékelemek ezúttal is háttérbe szorulnak, panaszkodni emiatt egyáltalán nem lesz okunk.



»Na ilyen az, mikor a Fallout világa találkozik a Transformer-szel...





»Olyan ez mint a Star Wars, van kék lézer, meg piros lézer...

A HARMADIK ELJÖVETEL

Amíg az előző két kiegészítőben tartalom szempontjából (a teljesítendő feladatok mellett) csupán új helyszíneket, ellenfeleket és fegyvereket kaptunk, ezúttal egy kicsit bővebb a csomag, hiszen végre emelkedik az elérhető szintek száma, az alapjátékban megszerezhető húsz ezúttal harmincra változik (ugyan modok segítségével korábban is kitolhattuk a szinthatárt, de az mégsem ugyanaz). Fejlődés persze nincs perkek nélkül, így ennek a rendszernek a bővítése sem maradhatott ki a harmadik DLC-ből. Összesen 14 új képesség közül választhatunk és ezek között akad majd igazán hasznos és teljesen haszontalan is – ez utóbbi kategóriába soroljuk azokat, amelyek semmi mást nem szolgálnak, minthogy az Xbox360-as játékosok az összes achievementet kifacsarhassák a programból (a teljes listát és hatásukat lásd a jobb oldalon található összeállításunkban). A karakterfejlesztésen túl természetesen a technikai tápolás sem marad el, hiszen számos fegyver és egy egészen új Power Armor is helyett kapott a felhozatalban. Az új páncél Enclave Hellfire Armor névre hallgat, 50-es védelmet biztosít, harminc ponttal növeli a tűzzel szembeni ellenállásunkat, eggyel növeli az erőnket és 15 pontnyi bónuszt biztosít a radioaktivitással szemben – és természetesen egy hasonlóan tápos sisak is tartozik hozzá. Az új cucc a Hellfire katonáktól szedhető el, akárcsak az az új lángszórószerű fegyver, amit a fejlesztők Heavy Incineratorra kereszteltek és egy olyan eszközt köszönthetünk általa, ami tűzgolyókat lő az ellenfélre, meglehetősen komoly sebzést okozva a pontos találatok alkalmával (tehát ha ilyen fegyvert cipelő ellenféllel kerülünk szembe, jobb, ha magunk is vigyázunk).

Gyilkoló szerszámok tekintetében ezúttal sem spóroltak a Bethesdás fiúk, ugyanis nem ez a legdurvább fegyver az új csomagban. Kalandjaink során lehetőségünk lesz a Precision Gatling Laser megszerzésére, lesz felturbózott lángszóró (Slo-Burn Flamer) és a végére hagytuk a nagyágyút, a Tesla Cannont, ami gyakorlatilag überelhetetlen pusztítást visz véghez, akárhányszor sütjük el – ezzel a szerkentyűvel arra is lehetőségünk lesz, hogy a Vertybird helikoptereket leszedjük az égről (részünkről régi vágy teljesült ezen elem bevezetésével). Igazi bónusz, hogy azoknak sem kell már keseregni, akik korábban nem leltek rá az Alien Blasterre, hiszen a Broken Steel egy pontján lehetőségünk lesz a lezuhant UFO nélkül is kézbe venni a legendás energiafegyvert.

»A korábbi információkkal ellentétben nem a Broken Steel az utolsó Fallout 3 DLC, további kettő várható Point Lookout és Mothership Zeta címmel, ez utóbbiban elrabolnak majd az idegenek.«

»A keringőzni vágyó ghoulokkal érdemes lesz vigyáznotok...

»ÚJ PERKEK«

A Broken Steel-ben számos új Perk kapott helyet, lássuk milyen passzív képességekkel gazdagodhatunk a szintlépések során.

DEEP SLEEP (LVL 22): Bármilyen ágyban történő alvást követően megkapod a Well Rested bónuszt, ami plusz XP-t biztosít.

PUPPIES! (LVL 22): Ha Dogmeat meghal, akkor a Vault 101-hez visszatérve a környéken mindig megtalálhatod egy kölykét, aki ugyanolyan hűségesen fog követni, mint az elődje.

QUANTUM CHEMIST (LVL 22): Minden tíz Nuka Kólából automatikusan egy Nuka Cola Quantumot generálsz (könnyedén megoldható vele a Nuka Kóla Quantum-os küldetés).

DEVILS HIGHWAY (LVL 24): A karmád azonnal átvált Evil-be (tipikus achievement harvest perk).

ESCALATOR TO HEAVEN (LVL 24): A karmád azonnal átvált Good-ra (tipikus achievement harvest perk).

KARMIC REBALANCE (LVL 24): A karmád azonnal átvált Neutral-ra (tipikus achievement harvest perk).

NO WEAKNESS (LVL 24): Minden S.P.E.C.I.A.L. képességed, ami öt alatt van, felugrik ötre.

NERVES OF STEEL (LVL 26): A harcok során az átlagnál jóval gyorsabban szerzed vissza az akciópontjaidat.

RAD TOLERANCE (LVL 26): Nem szenvedsz el semmilyen károsodást a kisebb sugárzásoktól.

WARMONGER (LVL 26): Az összes gyártható fegyver tervrajza megjelenik az inventoryban (ezzel a perkkel könnyedén megszerezhetjük a minden fegyver legyártásáért járó achievementet).

PARTY BOY (LVL 28): Nem lesz rád hatással az alkohol, azaz HP-t kapsz, de nem rúgsz be és nem lesz függőséged.

RAD ABSORPTION (LVL 28): Automatikusan csökken a sugárszennyezettséged, nem kell külön szereket (Rad-Away) beszedned a gyógyuláshoz.

ALMOST PERFECT (LVL 30): Az összes S.P.E.C.I.A.L. képességed azonnal felugrik kilences szintre.

NUCLEAR ANOMALY (LVL 30): A lehető legviccesebb perk, amelyet ha megszerzünk, akkor minden esetben, hogyha húsz pont alá csökken az életerőnk, egy nukleáris robbanást produkálunk, ami nagyon durva sebzést visz be az ellenfeleinkre (és a velünk tartó barátainkra/kutyánkra is).

»FALLOUT 3 DLC METER«

80% 90% 91%

Ez idáig összesen három DLC jelent meg a Fallout 3-hoz, és mivel hamarosan külön dobozban is meg lehet majd vásárolni ezeket a kiegészítőket, így érdemes képben lenni, hogy melyikért érdemes kiadni az összegyűjtött pénzünket. Összeállításunk segít a választásban.

»OPERATION ANCHORAGE

A leggyengébben muzsikáló DLC, ahol a múltba repülhetünk vissza, hogy még a Nagy Háborúban harcoljunk a kommunista kínaiak ellen. Szerepjáték egy csepp sincs, ellenben van csapatirányítás és rengeteg akció, hihetetlen gyönyörű téli tájakkal...

»THE PITT

A második kiegészítő nagyszerűen ötvözte az akciót a szerepjáték elemekkel és még egy csipetnyi horrort is sikerült a játékba csempészni. Feszültség és rengeteg döntési lehetőség, érdekes ellenfelekkel és egy lenyűgözően lepusztult Pittsburggel. Csak egy hajszál választja el a dobogótól a Pittet, garantáltan jó vétel.

»BROKEN STEEL

A legjobban sikerült kiegészítő, amelyben kibővül az elérhető szintek száma és a végigjátszást követően szabadon kóborolhatunk a világban. Habár szerepjáték elem kevés van, az akció csodás és eszméletlenül hangulatos helyszíneket látogathatunk meg ebben a kiegészítőben...

ÚJ HELYEK, ÚJ SZÖRNYEK

Természetesen ellenfelek tekintetében is bővült a felhozatal, egyrészt itt van a már említett Hellfire-katona, aztán kapunk még az eddiginél is brutálisabb szupermutánsokat (ők rohangálnak a drabális gatling laserekkel) és lehetőségünk lesz összefutni teljesen új ghoulokkal is, akiket bizony elég kemény lesz legyőzni. Ezen átokfajzatok az egyik vadonatúj helyszínen, az elnöki metróban tanyáznak, és természetesen nem lesz módunk rá, hogy kikerüljük őket – éppen ezért érdemes lesz felkészülni a játék ezen új szakaszára, ugyanis megfelelő fegyverzet nélkül aligha verekedjük át magunkat a szinte sebezhetetlen bőrű förmedvényeken. A harc előtt találkozni fogunk a M.A.R.G.O.T. névre hallgató mesterséges intelligenciával is, akit megfelelő képességekkel meggyőzhetünk arról, hogy állítsa mellénk a biztonsági erőket – ez ugyan hatalmas segítség, de az alagúton való áthaladás a robotok segítségével is igen kemény menet lesz. Az (egykori) Egyesült Államok elnökének titkos földalatti járata mellett lehetőségünk lesz meglátogatni egy második Enclave bázist is, sőt, végre egy igazi Military Base is bekerült a játékba (ez már nagyon hiányzott a 100%-os Fallout hangulathoz). Ezek mellett régi helyszínekre is vissza kell néznünk, a Deathclawoktól hemzsegő Old Olney például ismét igen kemény csatározások helyszíne lesz.

NAGYBETŰS HANGULAT

A bevezetőben már említésre került, és nem mehetünk el szó nélkül azon tény mellett, hogy a Fallout 3 legújabb DLC-je ismét inkább az akcióra helyezte a hangsúlyt és nem a szerepjáték-elemekre. Ugyan van fejlődés, de a legvégső lépésünket leszámítva nem nagyon kell morális döntéseket hoznunk a ránk váró három új küldetés során. A ránk bízott feladatok teljesítése közben leginkább nyomulnunk kell előre és eltenni mindenkit láb alól, aki a küldetésünk útjába áll. Szerencsére a lehetőségek ezen a téren a karaktertől függenek, hiszen megállíthatatlan Terminator módjára azonnal becsörtethetünk az ellenfeleink közé, de ugyanígy lehetőség van a lopakodós, mesterlövész puskával operáló "csendesebb" játékmenetre is. Ám nem emiatt válik igazán élvezetessé a játék, a lényeg a hangulat, amit ismét sikerült tökéletesen eltalálniuk a Bethesda szakembereinek. A cselekmény tökéletesen kapcsolódik a Fallout 3-ban lezártnak tekintett vonalhoz és tényleg nem gond, hogy nincsenek hatalmas döntések a kezünkben, ugyanis a körítés kárpótol minket. Igazi élmény, mikor ismét bevetésre kerül a hatalmas és pusztító Liberty Prime, kihagyhatatlan momentum, mikor a Fallout 2 mintájára Deathclaw-k segítségével apríthatjuk az ellenfeleinket és tényleg régóta várt elem, hogy végre lepörkölhetjük az égről a baljóslatú Vertybirdöket. Arról nem is beszélve, hogy végre be is szállhatunk majd egybe, sőt, vezethetünk metrót és ismét elpusztíthatunk egy gigantikus létesítményt. A monumentalitás tehát nem hiányzik a csomagból és a játék végén mindenki kiélheti magát, hiszen egy igazi tömegpusztító fegyver kerül a kezünk ügyébe, és csak rajtunk áll, hogy kire sújtunk le vele. Ezen lehetőségnek hála több befejezés vár ránk, és érdemes végignézni mindet egy jól időzített

> »A küldetések teljesítését követően vár ránk a nyitott világ.«

»SOSEM KÉSŐ FALLOUT-OT NYERNI«

A **Multimédia Holding Rt.** jóvoltából ismét lehetőségünk van kisorsolni az olvasóink között egy Fallout 3 játékot (Xbox360-as változatot), méghozzá olyan nagyszerű kiegészítőkkel, mint egy póló és egy nagyon jópofa Vault-boy-os kulcstartó. Ahhoz, hogy megnyerd ezt az impozáns kis csomagot, nem kell mást tenned, mint a lenti kérdésre elküldeni nekünk a helyes választ a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre. A leveletekben ne felejtsétek el megírni a neveteket és a címeteket, ahová kipostázhatjuk nektek a nyereményt (ennek hiányában érvénytelen a részvétel).

Milyen módon juthatunk vissza a múltba az Operation Anchorage DLC-ben?

A.) A mutánsok időgépével
B.) Egy harci szimulátorral
C.) A radioaktivitástól elájulunk és álmodjuk az egészet

»Mielőtt bárki azt hinné, az ott nem egy méretes elemlámpa. Nagyon nem...

mentést követően. Fontos tudni azt is, hogy a ránk váró új történet öt szintnyi tapasztalati pontot biztosít számunkra, tehát ha szeretnénk elérni a maximális harmincas szintet, akkor a befejezést követően vissza kell térni a Capital Wasteland-re és kutatnunk kell újabb küldetések után (esetleg ezt követően kell nekiugrani az előző két DLC-nek). Ez az opció egyébként hatalmas élmény, tényleg remek érzés, hogy szabadon kóborolhatunk a játék területén és már nincs semmilyen befejezés, ami az utunkat állná. A Broken Steel legnagyobb előnye tehát az, hogy pillanatok alatt ismét beránt a Fallout-világba és nem is ereszt addig, amíg végig nem verekedjük magunkat az új kihívásokon. A DLC története egyébként ezúttal is öt-hat órányi tiszta játékidőt biztosít, amit újabb fél tucattal lehet megtoldani, ha mindenképpen szeretnénk elérni a maximális tapasztalati szintet.

NEM FENÉKIG TEJFEL

Sajnos – akárcsak az alapjáték – a Broken Steel sem volt mentes a hibáktól, sőt, ismét a PC-s játékosok kapták a legnagyobb pofont. Kijelenthetjük, hogy a harmadik DLC hatalmas kapkodás közepette jelent meg, hiszen másnak aligha köszönhető, hogy a Games for Windows rendszerből történő letöltést követően elsőre nem kaptunk mást, csak egy értelmezhetetlen hibaüzenetet és a játék egész egyszerűen nem indult el (állítólag a beépített védelem miatt). Ezúttal mondjuk a konzolosok sem úszták meg problémák nélkül, hiszen hiába indult el nekik a program, egy darabig az Xbox360 nem számolta az achievementeket, sőt, akadtak olyan játékosok, akiknek nem volt hajlandó működni a Fallout 3 utolsó küldetése, így el sem tudták indítani a kiegészítő kalandjait. Ezen felül mindenféle grafikai bugok is felfedezhetők a kiegészítőben, Old Olney-ben például a textúrák többször átváltottak feketébe és nem egyszer történt meg, hogy skorpiók hullottak az égből (Miguel szerint ez egy atomháború után teljesen természetes, de ebben nem feltétlenül értenék egyet vele). A hibák persze egyetlen patch-csel tovatűnnek, de azért mégis kiábrándító tud lenni, mikor húsz dollárért egy olyan terméket töltünk le, ami csak némi szenvedés után hajlandó tisztességesen működni.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE?

A neten keringő pletykák ellenére egyelőre úgy tűnik, hogy a Broken Steel csomaggal lezárult a Fallout 3 története és a Bethesda már a következő játékára koncentrál (ami az F3 hatalmas sikerét látva nem meglepő módon egy újabb Fallout játék lesz). Habár a három DLC nem volt mentes a hibáktól, az mindenképpen elmondható, hogy a fejlesztőcsapat kitett magáért és olyan kiegészítőket rakott össze a játékosoknak, amelyeket bármely másik cég megirigyelhetne tőle (egyedül a Rockstar múlta őket felül a Lost and Damneddel). A legjobb egyértelműen a most tárgyalt Broken Steel lett, úgyhogy ha még töprengsz, hogy melyiket szeretnéd magadnak, akkor mi azt javasoljuk, hogy ne habozz tovább, a Törött Acél a lehető legjobb választás a számodra.«

KÉSZÜLJ A KIEGÉSZÍTŐKRE

HAZÁNKBAN IS KAPHATÓK LESZNEK A DLC-K

Aki esetleg irtózik a netes letöltéstől, az most örülhet, ugyanis hazánkban is elérhetők lesznek a Fallout 3 DLC-k, dobozos változatban. A dolog érdekessége, hogy a megjelenés csúszik a világ többi részéhez képest, és mi ebből arra következtetünk, hogy a hazai kiadó a kiegészítőket is magyar nyelven juttatja el a játékosokhoz.

»Biztos valami intim dolog közben zavartuk meg őket, azért ilyen dühösek...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/367

»A harmadik, egyben utolsó kiegészítő, ami a legjobb a megjelent három DLC-ből. A Fallout 3 híveinek mindenképpen ajánljuk a beszerzését, hatalmas élmény az új csomag.

»BATE

PRO »További szintek a karakternek, új perkek, nagyszerű helyszínek és igazi Fallout-hangulat.

KONTRA »Bugok a telepítés körül...

»91%«

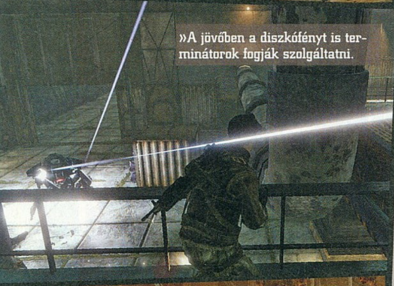
»fejlesztő: Grin »kiadó: Warner Bros Interactive »web: www.terminatorsalvationthegame.com

»gépigény: P4 2 GHz Dual CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (SM 3.0), 8 GB HDD

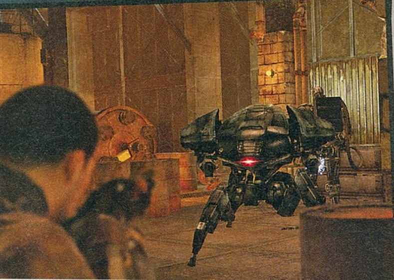
Ez tényleg az ítélet napja

Úgy tűnik, a Terminátor játékokon átok ül - mindig az utolsó pillanatban jut az eszébe a producereknek, hogy kellene még valami, amit a film premierjekor el lehet adni, ez a kapkodás pedig alaposan rányomja a bélyegét a végtermékre.

írta» NIGHTBAGOLY



»A jövőben a diszkófényt is terminátorok fogják szolgáltatni.



Amikor kiderült, hogy a mostanság igencsak felkapott GRIN készíti az új Terminátor film játékváltozatát, bizony sokan bizakodni kezdtünk. A cég már számtalanszor bizonyított - példának okáért a Tom Clancy nevével jelzett Ghost Recon feltámasztásával -, így végre úgy tűnt, a történelem során legalább egyszer olyan adaptáció születik, amely méltó lehet a filmes kasszasiker híréhez. Az öröm azonban korai volt...

ROMLOTT SZÖVET A BELSŐ FÉMVÁZON

Az első, és legfontosabb dolog, amit le kell szögezni, hogy a Terminator: Salvation alapjában véve nem ronda. A modellek az interaktív részeken jól festenek, a környezet néhol már-már pazar, a különböző videokártya-izzasztó effektusok azonban alaposan elrontják az összképet. Miközben végigirtjuk magunkat a mozivásznon is látott gépremségeken, néha úgy elkenődik a kép, hogy látni se nagyon látunk, nemhogy még célozzunk is. Ez azonban csak a jéghegy csúcsa: a filmszerű hatás kedvéért a készítők úgy döntöttek, számtalan, dögunalmas videót is beletuszkolnak gyermekükbe, és itt olyan szinten estek túlzásba a mélységélesség alkalmazásával, hogy Oscar-díjat nyomnék már annak is a kezébe, aki néha ki tudja venni, ki látható a képen. Találgatni amúgy is szükséges lesz, hiszen a film húzóneve, Christian Bale nem adta az arcát a szoftverhez, márpedig miután az ő karakterét (John Connort) alakítjuk, ez külön fekete pont. Az új figura külseje amúgy egész jól sikerült - volna, amikor ugyanis a lövöldözés átvált a már említett videók valamelyikébe, alaposan ki-

Nemcsak a játék, de a mozifilm is csalódást okozott Terminator: Salvation ügyben. A nyitó hétvégén mindössze 73 milliót hozott az alkotás (még az Éjszaka a múzeumban 2 is több pénzt hozott) és a kritikusok sem ájultak el tőle, az átlagértékelés a rottentomatos.com-on 33%-on áll.

»A terminator-ember autóversenyeken mindig a gépek győznek. Bunda lehet a dologban.

lóg a lóláb, és a kispórolt háromszögek mellett még a gyatra, az ilyenkor alkalmazott kameraszögeknél igazán feltűnő béna mozgás is belerondít az összképbe. A történetet elregélő videókkal azonban nem ez a legnagyobb gond, hanem az, hogy abszolút nincsenek szinkronban a játékmenettel - néha még a helyszín sem stimmel, csak a szereplők, néha pedig teljesen más szituációról kapunk jelentést, mint amelyen éppen átverekedtük magunkat. A történetet is dióhéjban lehet összefoglalni: kettő esztendővel a film eseményei előtt járunk, feladatunk pedig az, hogy megmentsünk pár bajtársat a gonosz Skynet karmaiból. Noha ebből a kevéske dologból is lehetne bőven drámát, feszültséget és fordulatokat kovácsolni, a GRIN szakemberei ezt nem tették meg. Az egyszerű sztorivezetést talán csak a narráció dobná fel, azonban Christian Bale hiánya ilyenkor a legérezhetőbb: a helyére felvett színész ugyanis teljes idegen a szerepétől, ezzel gyengítve a zeneileg is csak erősen közepes hanghatások összességét.

A DIGITÁLIS HÁBORÚ MONOTON POKLA

A feladat, akárcsak a körítés és a történet, pokolian egyszerű, bár egy külső nézetes, filmen alapuló akciójátéktól talán nem is kellene többet várnunk. Miután átvesszük emberünk felett az irányítást, végig kell járnunk a digitális posztapokaliptikus Los Angelest, és aládurrantanunk minden bádogdoboznak, ami szembejön velünk. A leírás alapján azt hihetitek, túlzunk, pedig nem: tényleg ebből áll a nehezebb fokozaton is öt-hat óra alatt végigvihető program 70%-a. Néha kapunk újabb fegyvereket, néha borzasztóan primitív mesterséges intelligenciával ellátott társak csatlakoznak hozzánk, de lényegében semmi olyannal nem találkozunk menet közben, amit már ne láttunk volna máshol, akár csak egy fokkal igényesebb kivitelben. Na jó, talán a fedezékrendszert érdemes megemlíteni. Hála a remek kivitelezésnek, ennek segítségével ugyanis komolyabb munka nélkül húzódhatunk golyófogótól golyófogóig egy felbukkanó menü segítségével. Pozitívumnak írnám le, de fontos leszögezni, hogy a program ezáltal még egyszerűbbé és kevésbé szórakoztatóvá válik: a csőszerű pályákon ugyanis tényleg faltól falig pattogunk, és szinte esély sincsen arra, hogy eltaláljanak bennünket. Ha pedig mindez nem volna elég, még ezt sem nevezhetjük innovációnak: láttuk már ugyanezt a rendszert a GRIN előző gyermekében, a Wanted: Weapons of Fate-ben is...

»Azt, hogy a játék iszonyatos kapkodás mellett készült, mi sem bizonyítja jobban, minthogy a megjelenésekor számtalan olyan példány került az üzletekbe, amelyet nem lehetett telepíteni.«

UGYE MÁR NEM TÉRSZ VISSZA?

Szóba került már egyszer a mesterséges intelligencia, de emellett nem lehet pusztán egy mondattal elsétálni. A T:S olyan AI-val rendelkezik, amelyet elrettentő példának kellene mutogatni a programozók elkövetkező generációi számára. A velünk caplató segítők nem akadnak bele ugyan semmibe (elvégre bármerre megyünk, van saját sínjük, amelyről akkor sem térnek le, ha egy morcos ellenfél állja az útjukat), cserébe nem is segítenek semmiben. Addig bátran lövik a gaz fémek környékét, amíg esélyük sincs eltalálni őket, amint azonban esetleg sebezhetőek lennének, hirtelen elhallgatnak a fegyverek. No nem mintha ez azt jelentené, hogy nehéz a dolgunk, társainknál ugyanis kizárólag a ránk támadók a primitívebbek. Szerkesztőségünk kedvenc ellenfele az a tökéletes gyilkológép lett, ami ugyan rettegésben tartja a maroknyi emberiséget, de ha az útjába kerül egy tereptárgy (legyen az akár egy fedezék, amely mögött elbújtunk), nem kerüli meg, hanem közvetlen közelről, szemből sorozza azt. Bámulatos! Annak érdekében, hogy az egy délutános játékidő ne csak a fentebb leírt, monoton cselekvésből álljon, időnként felkerülünk valamilyen járműre - ám vigyázat, ezt nem úgy kell elképzelni, hogy előugrik egy remek fizikával megáldott kocsi, és keresztülhajthatunk a játéktéren. Egy társunk pattan a volán mögé, és pont úgy, ahogyan régen a játéktermekben, a pálya suhan előre, mi pedig lőjük, ami elénk kerül. Még a golyóval sem kell foglalkozni, az végtelen – hatalmas sebességgel száguldunk keresztül a tájon és mozgó célpontokra vadászunk. Bár a program ekkor is dögunalmas, de itt legalább nehéz, hiszen a karakterünk ilyenkor jókora fáziskésést is kap valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva. Hogy ne érje szó a ház elejét, fontos kiemelni a program többjátékos részét – amely, akár csak a magyar népmesében, van is, meg nincs is. Internetes szerverekről, vagy éppenséggel helyi hálózatról ne is álmodjunk – a fejlesztő stúdió pusztán egy osztott képernyős módot erőltetett bele a dologba. Nyugodtan elárulhatom, hogy nagy rajongója vagyok ennek a lehetőségnek, de a játékban található módozat biztos nem fog klónozási hullámot elindítani: a játékidő ugyanis így is rövid, arról már nem is beszélve, hogy ilyenkor természetesen szükség van egy gamepadre is. Hiába tehát az alapjában véve csinos körítés, a Terminator: Salvation egy tipikus játékadaptáció, ezt a kifejezést pedig sajnos évek óta nem szokás pozitívumként emlegetni. A félelmetesen rövid történetet botrányosan kevés ellenféllel, ötlettelen pályavezetéssel, és végtelenül monoton játékmenettel fejelték meg, ráadásul még Christian Bale-t sem sikerült megnyerni húzónévnek, pedig ő legalább javíthatott volna valamit az összképen.«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1022

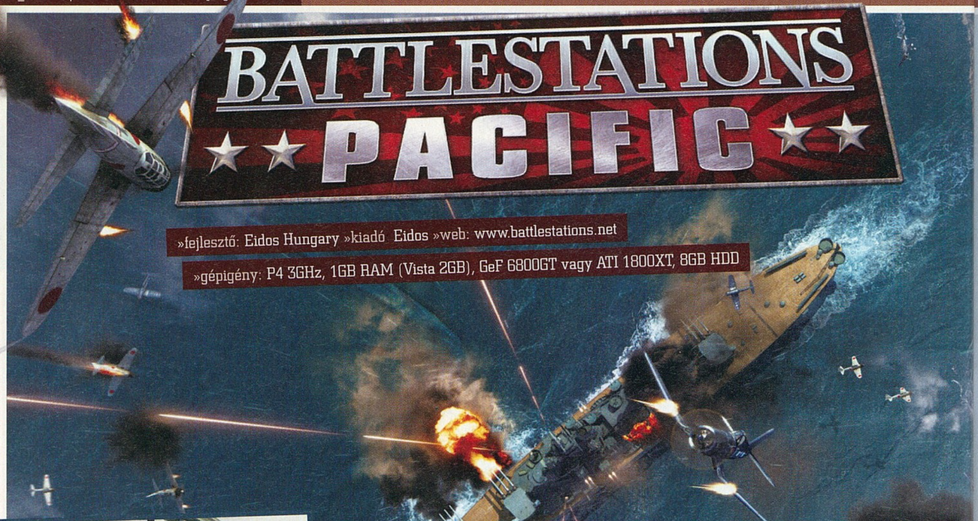
»Még a roppant rövid végigjátszás során is beleun az ember - sajnos a hangulatot nem sikerült megfogni, innentől viszont az egész az értelmét veszíti.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Terminator-univerzum és fedezékrendszer

KONTRA »Borzasztóan rövid, irtózatosan önismétlő és még Christian Bale sem adta hozzá a nevét

»55%«



»fejlesztő: Eidos Hungary »kiadó: Eidos »web: www.battlestations.net
»gépigény: P4 3GHz, 1GB RAM (Vista 2GB), GeF 6800GT vagy ATI 1800XT, 8GB HDD

A Csendes-óceán nem is olyan csendes

Háború a vízen, az égben és a víz alatt. Ezt kínálja nekünk az Eidos Hungary legújabb játéka, amely a II. világháború csendes-óceáni hadszínterére vezényel minket. Lássuk, mit tud a Battlestations család legújabb tagja...

írta» TIKA

»Mennyi füstjel. Ezek az indiánok igen messzire kóboroltak el...

»Te próbáltál már száguldó japán repülőből szalonnát sütni...?

Tegye fel a kezét, aki kiskorában kamikaze akart lenni! Hát én sem... Most meg egy Mitsubishi bombázó aljára erősített szárnyas bombában ücsörögve próbálom kitalálni, vajon milyen hatással lesz a karrieremre, ha belezuhanok az amerikai flotta zászlóshajójába. Elméletileg "isteni szél" leszek, párafelhő, kicsi égésfoszlány 1200 kg robbanóanyag tüzében, gyakorlatilag meg elég rátenyerelnem a "next unit" gombra, és átmászhatok egy másik gépbe. És ez csak egy a Battlestations csodái közül, vagy inkább kettő, mert lehet, hogy mégis kamikaze leszek. Az Eidos magyar divíziója két évvel ezelőtt egy régóta húzódó és botrányoktól sem mentes fejlesztőmunka végére tett pontot a Battlestations: Midwayjel. A játék tulajdonképpen egy olvasztótégely volt, amelyben a történelmi tények korlátlan akciózással és stratégiával elegyedtek. A recept sikeresnek bizonyult, így újfent végighaladva a 2. világháború csendes-óceáni szakaszán – kevés sziget, sok víz, nagy kék ég –, a haditengerészet és a légierő teljes skálája felvonul, és eközben minden egyes harceszköz kipróbálható. A legutolsó kis naszádtól a repülőgép-hordozókig, a vadászgépektől a nehézbombázóig bármi megkóstolható külső nézetből, és többnyire szépen összecsomagolva, flották és bázisok képében ezek ott várnak a küldetések elején, a játékos pedig kénye-kedve szerint elkaphatja valamelyiket egy fordulóra, illetve a végszóig bármikor kiragadhat egy másikat az AI kezéből, hogy a csatát más aspektusból - mondjuk légiharc helyett egy csatahajó lövegei mögül – is megvizsgálja.

PEARL HARBOR ÚJRA!

Volt nekünk egy Henry Walker nevezetű tengerésztisztünk a Battlestations Midwayben, akit

A hivatalos honlapon található egy "Tények, statisztikák, igazság" című iromány, hihetetlen információtartalommal, innen tudom például, hogy mennyi volt az Eidos Hungary vízfogyasztása a fejlesztés során - 17680 l, vagy hogy a gitáron játszó tagok száma - 6.

1 A legfelső kijelzőn az aktuális kitűzött cél, azaz az elsődleges küldetésünk olvasható le 2 A jobb sarokban láthatóak a szűrők a térképekhez, ennek a segítségével válnak átláthatóvá a különböző egységek, beállíthatjuk, hogy mit akarunk megjeleníteni, mely egységünket akarjuk követni 3) A hajók körül látható zöld színű gyűrű a szonár hatótávolságát jelöli 4 A második világosabb gyűrű a vizuális látótávolság, ezen a körön belül az egységünk már be is azonosítja az ellenséges járműveket típus és név szerint, tehát tatikázhatunk, hogy konfrontálódunk-e velük 5 A legnagyobb és legsötétebb színű gyűrű a radar hatótávolságát jelöli, ha ezen a vonalon áthaladnak az ellenséges egységek, akkor már érzékeljük, de még nem tudjuk beazonosítani őket 6 Ezen a kijelzőn láthatjuk az aktuális kijelölt egységünket, itt szerepel a hajó osztálya, a zöld csík pedig a hajó állapotát hivatott prezentálni 7 A kör alakú kijelző a kisebb körökkel a Naval Supply Panel, itt kapcsolhatók be a különböző power-upok.

karrierileg erősen rugdostunk felfelé a ranglétrán, és rajta keresztül ismerkedtünk az amerikaiak dicső tetteivel. A Pacific ennél lényegesen rugalmasabb: hagyján, hogy az amerikai mellett most már japán oldalról is megközelíthető a háború, de a szigetországot egy kellemes „mi lett volna, ha a császári flotta győz Midwaynél" feltevés szálára helyezték. Sőt a központi karaktert is kivonták az egyenletből, megnyitva a játszóteret az amerikai szemszögből történelmileg hiteles, míg japán szempontból spekulatív, a Hawaii lerohanásától az USA térdre kényszerítéséig tartó csaták sorozata előtt. Oldalanként ez 14-14 missziót jelent, amelyek darabja cirka 30-40 percnyi játékidőt biztosít, és checkpointos rendszerben van mindegyik kisebb etapokra szabdalva. A Midway-ben lejátszottuk Pearl Harbort az amerikaiakkal, így logikusnak tűnik, hogy japán oldalról – kezdésnek – most megtehetjük ugyanezt. A továbbiak elég érdekesen alakulnak, ugyanis mindkét szálon igyekeztek a tengeri és légi haderő legutolsó kis mozaikjait is megszólaltatni, így a Sydney kikötőjét becserkésző magányos japán tengeralattjáró éppúgy hozzátartozik a történethez, mint Guadalcanal és a Solomon-szigetek, ahol csatahajókkal, repülőgép-hordozókkal vonulnak fel a felek. A játék során újabb és újabb bónuszegységek, igazi különlegességek válnak elérhetővé, például a Shinden tolólégcsavaros gép, vagy a sugárhajtóművesek közül a japán Kikka (a német Me-262 koppintása) és az amerikai Shooting Star, ráadásul sokkal korábban, és nagyobb tömegben, mint ahogy az a történelemkönyvekben szerepel. Egy-egy döbbenetesen jó videóval nyit mind a két kampány, amit aztán a játék saját motorjával készített mozgóképek váltanak, japán oldalról borzasztó alámondással, és persze lógó orral a részünkről, hogy ha az elején "olyat" is tudtak, miért nem kapunk belőle további adagokat. A zenei rész még csak-csak hallgatható, de a rádióüzenetekben nagyon lement a sablon üzenetváltások szintjére a gárda, és még ezekből is szegényes a készlet. A siránkozás után viszont jöjjön az áhítat. A sokszereplős történet folyománya, hogy a tengeri hadviselés eddigi legösszetettebb képét kapjuk az arcunkba. Az utóbbi idők arcade

»Na, ez itt a Torpedó című játék, csak kicsit javult a grafika.

»Egészen idáig kellett elrepülnüm, hogy végre láthassam az égő vizet.

»TIPPEK TRÜKKÖK«

Habár a Battlestations Pacific sem egy komoly stratégia, azért itt is össze tudtunk szedni néhány olyan okosságot, ami biztos, hogy jól fog jönni a harcmezőn.

LÉGY RÉSEN: Minden olyan küldetésben, ahol hordozó szerepel, rögtön a küldetés elején küldjünk fel két vadászköteléket. A hirtelen felbukkanó légi fenyegetésekre ezek önállóan, és időben tudnak rámozdulni.

RÜKVERC: A tengeralattjáró - ez mondjuk nem egészen realisztikus - a keresésére indult rombolókat úgy tudja a legkönnyebben leküzdeni, ha hátramenetbe kapcsol (full speed) és pontosan a hajó haladási irányának vonalára állva ereszti a torpedóit.

NE NYÚLJ MELLÉ: A torpedóvető és zuhanóbombázó gépeknél alapértelmezésben a Shift gombbal lehet a bomba célzó, illetve a kioldáshoz szükséges nézetet/módot bekapcsolni. A nagyobb hadihajókról, cirkálókról elindítható felderítőgép felküldéséhez pedig a Ctrl-t kell nyomni, ugyanez indítja a csapatszállítóknál a partraszálló csónakokat.

TÁMADÁS A MÉLYBEN: A rombolók hit&run egységek, a nagyobb hajók ellen torpedóikkal vehetik fel sikeresen a küzdelmet, illetve nem szabad elfelejteni, hogy csak ezek tudnak mélyvízi bombát dobni, tehát U-bootok ellen vagy ez, vagy a hordozókról indítható speciális kötelékek használandóak...

shootereit magasan veri a grafika. Az óceán felszíne tökéletes, akár a lenyugvó nap koronázza, akár a sötét éjszakában a vihar, korbácsolja a hullámait – bizony van vihar villámokkal, háborgó felszínnel. A jelentősebb változások, mint hogy a víz átlátszó (a fény és mélység viszonya kiválóan felfedezhető) például a tengeralattjárós küldetésekben érvényesülnek igazán. Ez a lopakodó hajóosztály a korallszirtek, és az aljnövényzet kibontakozása mellett szó szerint lubickol a Pacificben, és végre tökéletesen játszható lett (periszkópozás, látható vízibombák, konvojok). Az új felhők is szépek, remekül érezni, hogy ott vannak a térben, a HDR-nek pedig a napba forduló piloták örülhetnek.

MORE ACTION, MORE FUN!

Kezdjük talán a levegőben. A repülőgépek 3D modellezésért felelős Seres Lehel méltatható azért, hogy a masinák ennyire jól működnek és illeszkednek bele egyetlen irányítási sablonba, vagy ami látvány szempontjából még fontosabb, hogy ennyire pazarul "törnek". Mindennapos eset, hogy lángoló torpedóvetők repülnek méterekkel a tengerszint felett, majd belebuoskáznak a vízbe, szintén fenséges a szétlőtt szárnyú vadászok pörögve aláhulló magánszáma, főleg, hogy gyakran rá is zuhannak a hadihajókra. A készítők egyébként a Hornet repülőgép-hordozónál (San Francisco) 1500 képet készítettek, számos repülőgép eredeti tervrajzának (blueprint) fénymásolatát szerezték meg, és így lett kvázi tökéletes az élmény, amit akkor látsz, amikor ezek a gépek belerepülnek a légelhárító ágyúk tüzébe. Ami a repülési modellt illeti, nos az valahová az arcade és a szimulátor műfaj közé tehető, mindenképpen több egy kicsit az akciónál, hisz az alapértelmezett külső nézet mellé behozható a pilótafülke is, és átesést is tud szimulálni a műszer, de a realisztikustól azért igen messze van. A gyorsító funkció (plusz lóerő a motorba), a gépágyúkhoz biztosított végtelen lőszer, és az újratermelődő bombák-torpedók-rakéták (a muníciót kijelző kis bogyónál mutatják, mennyi idő múltán kapunk belőlük újabbat) mind-mind a még több akciót, még gyorsabb pusztítást szorgalmazzák. Ezt mindenképp visszaesésnek érzem, mert az előző részben még megvolt a hordozókra visszarendeződés és újratöltés romantikája, mellesleg reálisabb is, ha egy torpedókötelék újrafelfegyverzése nem magától materializálódó lövedékek képében jelentkezik. A gépek egyébként könnyen vezethetők, és az egyes típusok a karakterisztikájukat is megőrizték, bár az a helyzet állt elő, hogy repülőgépet gamepaddel élvezet irányítani, míg a hajók és a taktikai térkép az egér + billentyűzet kombinációt szeretik, tehát érdemes e szerint hangszerelnünk

»Most akkor szimulál, vagy akkor ez egy szimulátor...?

a gépünket bevetés előtt. Még egy apró megfigyelésemet osztanám meg, nevezetesen hogy a célzás a légiharcban kisebbfajta csúszást, pontatlanságot produkált, nem minden esetben a megfelelő előretartás hozott pontos találatot...

TENGERRE, MAGYAR!

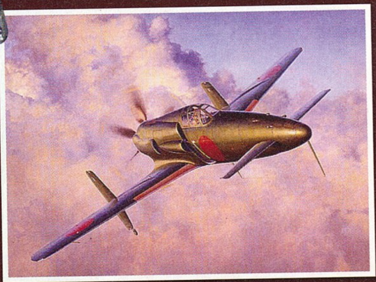
A vízen minden a szokásos, külső harmadik személyű nézet, látványosságnak beillő hajók, sertepertélő személyzet, a hordozókról felszálló gépek - tehát vizuális kényeztetés felsőfokon. Az irányítás egyszerű, mint a pofon, még mindig a kurzort követik a hajóágyúk, a légvédelmi ütegeik vidáman ontják az ólmot, amit a megfelelő fegyverzetre átkapcsolva megtehetünk magunk is, sőt a rombolókkal, kisebb naszádokkal torpedózhatunk is. Látványban főképp a sérülésmodellen csiszolgattak, illetve a javításpanel a mostanság divatos kör formát vette fel, ahol a megfelelő billentyű nyomva tartása esetén az egérrel billenthető át a prioritás a négy fő javítási művelet (lék betömése, tűzoltás, fegyverzet javítása, műszaki meghibásodás kezelése) egyikére. A hajókon megjelentek a kívülről is jól látható alrendszerek, becélozhatóvá vált a lőszerraktár, a hajtómű (mozgásképtelen ha-

»KAMIKAZE«

A kamikaze szó eredetileg azt a tájfunt ("isteni szelet") jelölte, amely 1281-ben a Japán ellen felvonuló mongol inváziós hajóhadat megsemmisítette. 1944-ben a Felkelő nap országa már jelentős hátrányba került, hordozóit elveszítette, és a végső kétségbeesés szülte megoldástól - bombákkal megrakott repülőgépek - fokozatosan jutottak el az ember vezette bombákig, torpedókig, amelyek aztán együttesen a kamikaze szó ma ismert jelentését megteremtették. A játék a történelemkönyvekből merít, amikor felvonultatja a japán légierő gerincét adó égi masinák különböző típusainak kamikazeváltozatait, vagy például a Kaiten – humán torpedót, a Sea Quake – robbanóanyaggal tömött motorcsónakot, illetve az MXY-7 Ohka (Cseresznyevirág, amerikai részről Baka, azaz bolond) sugárhajtóműves szárnyas bombát (ebben is egy ember kuksolt).

»KYÜSHÜ J7W1 SHINDEN«

A játékban a Zero vadászgépet nagyon hamar le lehet cserélni (upgrade) erre a tolólégcsavaros csodára. A típus igazi különlegesség a 2. világháborús gépek között, és ez nemcsak a hátul elhelyezett hatágú légcsavar miatt igaz, de a "kacsa" elrendezésű szárnyak (a mai modern, újgenerációs vadászgépeken, pl. a Gripennél ugyanezt a kialakítást alkalmazzák a segédszárnyaknál) is forradalminak számítottak abban az időben. A rövid távú elfogónak kifejlesztett (a B-29 Stratofortress ellenfelének szánták), kiválóan manőverezhető gép a harcok menetébe beleavatkozni már nem tudott, ugyanis 1945. augusztus 3-án repült először, és pár nap múlva (Hiroshima, Nagaszaki) véget is ért a háború. Csak érdekességképp említem meg, hogy a típusnak nem ez az első videojáték-debütálása, ugyanis a Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII-ben már meglovagolhattuk.



jó), és az üzemanyagtartály (tűz a hajón). Frissnek mondható a Naval supply feliratú opció, amely légi támogatást, veterán legénységét, és számos bekapcsolható power-up-féle jóságot – erősebb lőszert, keményebb páncélt, jobb manőverező képességet – biztosít.

TAKTIKÁZZUNK, AVAGY BEMUTATOM "A" TÉRKÉPET!

Van az a kedves bölcselet, hogy aki sokat markol, keveset fog, nos, ez jelen esetben nem igaz. A Battlestations ugyanis olyan játék, ahol a stratégiát előnyben részesítő játékos éppúgy megtalálja a számítását, mint aki csak a véresebb tengeri vagy légiharc-cupákokon csámcsogna gyors váltásokkal – zuhanóbombázás után rögtön rombolóval rongyolva a környéket. A stratégiai térképről elindulva néhány küldetés úgy is végigjátszható, hogy ki sem szagolsz a felületről - persze előbb-utóbb muszáj lesz, mert a kisebb kötelékek igénylik a gondoskodást, de a lényeg, hogy akció és stratégia között te választod meg, melyik lesz a hangsúlyosabb. Vegyünk egy átlagos esetet, ahol a japán és amerikai flotta találkozik a nyílt tengeren, a szitu tiszta, egyiknek pusztulni kell. Belépsz a térképre, a hordozóról elindítod a csapásmérő repülőket, légifedezetet rendelsz melléjük, aztán kijelölöd a megfelelő útvonalat, és figyelsz, ahogy az apró repülőgépsziluettek elberregnek a megfelelő célpontok irányába (menet közben persze bármelyik gép fedélzetére odaugorhatsz, mondjuk torpedózol kicsit, és vissza a térképre). Minden egy egyszerű séma mentén zajlik, egy kattintás - az egység kijelölve, jobb egérgomb a célponton támadást, saját egységen kíséretet, üres felületen navigációs pontok hozzáadását jelenti. A hordozó menedzsmentje sem boszorkányság, kiválasztasz egy géptípust, hozzá a megfelelő fegyverzetet és jöhet a felszállási parancs (a szárazföldi repterek/kikötők ugyanilyen rendszerben piszkálhatók). Ha bármelyik egységet leszedik, a hordozóról indíthatsz újat, de értelemszerűen leszállásra is utasítható az időközben feleslegessé vált vagy leamortizálódott kötelék. A hadihajók tologatása a légierő mozgatásához hasonlatos, azzal a kitétellel, hogy itt a formációknak már komolyabb szerep jut (a formációt drag&drop elven lehet összerakni). Ugyan a Midwayben is jelen volt, de hadd dicsérjem meg azt a szimpatikus húzást, hogy a bármely egységre rávitt kurzor közvetíti a harci zajokat. Fontos megjegyezni, és csak a térképen látszik igazán, hogy az AI nagy barátja a játékosnak. Minden egység reagál a körzetébe kerülő ellenségre, és a megfelelő fegyverzetet élesítve hatékonyan szűri meg a célpontokat. Ugyanakkor persze az AI sem tud okosabb lenni nálad, maguktól nem szállnak fel a gépek, de hálás dolog, ha egy sziget elfoglalásánál a legnagyobb csata közepében nem neked kell külön rászólni a leghátsó csapatszállítóra, hogy ugyan már, indítsa el az inváziós hadat...

TÖBBJÁTÉKOS LEHETŐSÉGEK.

Méretes multiplayer rész is beépítésre került, amely az öt játékmódot akár skirmish módban, tehát szimplán gép ellen lejátszható vonulaton is képes kiadagolni. A Duel névre hallgató kvázi Team Deathmatch-ként felfogható játékmód egyszerűsége folytán szerethető – egyazon osztály (pl. csatahajó) egy-egy képviselőjével kell győzelemre vinni a partit. A Competitive a „mindenki a gép ellen" nevet kaphatná, betámadó AI, közösen védekező játékosok a lényege. A Siege, mint sejthető, egy szárazföldi védekező és egy flottával érkező ostromló sereg küzdelme. A kísérőfeladatok szimulálására ott az Escort. A Capture the Island pedig, ha már ezzel a büszke címmel rendelkezik, mi egyéb lehetne, mint a multi invázióra kihegyezett gyöngyszeme. Van egy sziget, az ellenfeleknek is van, és a kezdeti pontértékből építhetsz haderőt, amely pontértéket további szigetek elfoglalásával tornászhatod magasabbra.

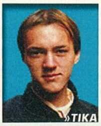
HA KEVÉS A KÁKÁN CSOMÓ...

A Pacific persze nem hibátlan, de csak olyan közhelyes hiányosságokat találtam, hogy a hajóknál a formációk és a hirtelen fordulás nem igazán barátok, illetve két egymást keresztező flottilla is kizökkentheti az AI-t. A bekapcsolható power-upok, és a gyorsabb újratöltés elgondolkodtatott, de látva, hogy milyen elvek mentén készülnek az új szimulátor-közelinek titulált alkotások, kénytelen vagyok elfogadni, hogy ez a trend, széllel szembe meg... Végül leszögezném, hogy ebben a hibrid-műfajban a Battlestations magányos harcos, tulajdonképpen az Eidos Hungary saját magának állítja egyre magasabbra a lécet, amit becsületére legyen mondva, most is átugrott.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1379

»Tartalmas, nehezen megunható alkotás, az archivementek teljesítése és a multis körítés hosszú távon is elég játékélményt biztosít.



»TIKA

PRO
»Látványos, hangulatos, könnyen kezelhető, repülős-hajós-tengeralattjárós akció.

KONTRA
»A kommunikáció lehetne harsányabb, az AI kisebb gondjai.

»86%«

»Köszönjetek annak a srácnak ott a bombán belül. Hamarosan távozik közülünk...

SPORE galactic adventures

»fejlesztő: Maxis »kiadó: Atari »web: www.atari.com/nwn2/soz/

»gépigény: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 6 GB HDD

Kalandorok ne kíméljenek!

Egyetlen sejtből születtem, a galaxis ura lettem. Ám hiányzott az életemből valami: a kaland. Leszállni egy idegen bolygóra, menteni és harcolni, tárgyalni és kutatni. Hiányzott – mostanáig. Egyetlen sejtből születtem, kalandozó lettem!

írta» KREDENC

A Spore nagy volumenű játék, amely küldetését, a sokféle ízlésű és stílusú játékos bevonását egyetlen evolúciós történetbe több-kevesebb sikerrel teljesítette. Hogy népszerű, az nem kétséges, bár legnagyobb vonzerejét közösségteremtő, kreatív elemei jelentik, hiszen a webre feltöltött lények száma már átlépte a százmilliót. A játék egyik legjobb és egyben leginkább „hardcore" fázisa sokak szerint (engem is beleértve) az űrkorszak, amely azonban épp e közösségi vonalat gyengítette: hiába repkedtünk egyik planétáról a másikra, nem szállhattunk le rájuk, nem ismerkedhettünk meg az ott élőkkel, ami ellentétes volt az addigi harcolós/barátkozós játékmenettel. Egyértelműnek látszott tehát a feladat...

GALAKTIKUS...

Egyértelműnek, mégis nehéznek, elvégre eléggé nagy visszatetszést keltett volna, ha csak annyit tesznek lehetővé a készítők, hogy landoljunk egy bolygón, majd megint táncikáljunk vagy „népirtsunk". Szerencse, hogy a Maxisnál Will Wright olyan kreatívokat nevelt fel, akikben ez fel sem merült. Ez a csomag a Spore eszenciája: ötletes, innovatív, egyszerűen kezelhető, no és persze borzalmasan addiktív, még ha nem is szeplőtelen; minderről hamarosan, most inkább vágjunk bele a kalandokba! Szerencsére a lányok-fiúk sem akarták sokat húzni az időnket, így bárki, aki feltelepíti az alapjátékra ezt a pakkot, egyből belevághat az űrfázisba, nem kell „végigbumliznia" a teljes evolúciót, elég egy kapitányt és egy űrhajót létrehoznia. Sietek megjegyezni: sajnos a mechanizmus hibái megmaradtak; bár a telepítéskor felkerül a legutóbbi patch, ez nem oldja meg a tervezési hibákat, ami azért nekem kicsit fájt. Pusztán annyi az újdonság, hogy egyes küldetések során lesugározhatjuk magunkat (illetve többedmagunkat, ha a misszió olyan, és vannak kísérőink) egy bolygóra, és itt belevághatunk a készítők és a fel-

»Gombavilágban biztos mindenki nagyon boldog. Ha értitek mire gondolok...

»TIPPEK A KALANDLABORHOZ«

1.) Az egyes szereplőknél a fejlett viselkedésmódot úgy csalhatod elő, ha bármelyik viselkedésikonra (békés, semleges, stb.) a CTRL nyomva tartásával kattintasz. **2.)** Minden szereplő és objektum paneljén (amely rájuk duplán kattintva jelenik meg), a legfelső sor a jeleneteké; a számozás előtti apró ikonra kattintva választhatod szét az egyes szcénákat: ha például azt akarod, hogy valaki vagy valami az első öt jelenetben látszódjon, a hatodikban tűnjön el, kattints erre, majd léptess el a nyilakkal a hatodik színig, és bökj a panel főterületének bal felső sarkában lévő szemre. Ugyanígy állíthatsz be az „NPC-knek” jelenetenként más-más gondolatbuborék-szöveget is. **3.)** Ha egy épület belsejébe akarod vinni a játékost, rejts el a kapujában egy teleportot (a játszható objektumok között találod, a tulajdonságlapján választhatod ki a láthatatlan módot), majd a célállomást építsd fel a pálya olyan pontján, ahová nem juthat el másképp a hős! **4.)** A Spórapédiából egyszerre több elemet is kiválaszthatsz, ha a CTRL nyomva tartása mellett klikkelsz rájuk.

használók által megálmodott kalandokba, amelyek eléggé sokrétűek: van itt harc, túszmentés, gyűjtögetés, tárgyalás egyaránt. E missziók sikeres végrehajtásáért tapasztalati pont jár, megfelelő mennyiség összekaparása után pedig szintlépés, ennek során nyolc kategóriában 4-4 extra képesség közül választhatunk, melyeknek különlegessége, hogy mindegyik egy-egy öltözködési darab is egyben. Hozzáteszem, szükség is van ezekre, hiszen a lénylabor amúgy egy fia elemmel sem bővült. Az utóbbi mondat utat nyitott a morgásaimnak is. A kalandokkal több baj is van, és nem magukkal a feladatokkal – mert bár van ezek között néhány unalmas is, de ugye erre való a közösség, majd csinálnak ők (csinálunk mi) jobbakat –, sokkal inkább a „lelkükkel”. A legdurvább dolog a borzalmas kamerakezelés, mely miatt néha vakon nyomogatod az iránygombokat, hogy valahogy „képbe kerüljön” szerencsétlen hősöd. Aztán itt vannak a nagy, epikusnak szánt összecsapások, ahol annyira elveszel a tömegben, hogy megint csak marad az esztelen kattintgatás, hátha megúszod élve a dolgot; ilyet még az ősidőkben, rosszul összerakott RTS-eknél éltem át, nem örülök ezen élmény visszatértének. A harmadik, hogy nincs beleépítve a játékba egy szűrő, amely képességeinknek, tulajdonságainknak, szintünknek megfelelő missziókkal látna el minket, így sajnos bele fogunk futni olyan megbízásokba, amelyre egyszerűen alkalmatlan űrvándorunk, és egy-két ilyen után simán elmehet a kedvünk az egész játéktól. Ilyenkor jobb, ha inkább levezetjük a feszültséget a kalandlaborban...

...KALANDOK

Nos igen, a kalandlabor, eme csomag legnagyobb nóvuma, amely a maga univerzumában bizony, nem félek kimondani, ismét csak forradalmi: talán soha nem volt még ilyen egyszerű dolog összedobálni egy „játékot”! Ebbe a szekcióba a főmenüből, egy külön pontra bökve léphetünk be, ám csak akkor állhatunk neki saját mókát összekalapálni, ha egy gusztustalan nyitópályán átrágjuk magunkat. Hadd ne meséljek erről, mert felkavarodik a gyomrom, ha rágondolok – csak annyit, hogy hamar zavard le, mert ennél sokkal jobb dolgok várnak rád! A kaland létrehozásához először is választanunk kell egy bolygót, majd összeválogatni a Spórapédia különféle „lapjairól” a szereplőket és a díszletet: lényeket, épületeket, járműveket, fix és játékba vonható objektumokat, hanghatásokat, speciális effekteket, aztán ezeket szétszórni a játéktéren, végül beépíteni őket a sztoriba. Egy sztori tíz jelenetből állhat, ezek mindegyikében 3-3 feladatot, célt tűzhetsz ki hősöd elé. Az egész, hogy magamat ismételjem, igen egyszerű, bár annyit hozzáteszek: az ide kapcsolódó tipphalmaz alig használható, kell némi logika és/vagy még több próbálgatás, nem kevés türelem, sokszori nekifutás, újrakezdés, mire rájössz a fortélyokra; javaslom, hogy a készítők által összerakott modulokat próbáld ki, majd ezeket töltsd be a szerkesztőbe, és nézd meg, hogyan épülnek fel – sok apró trükköt elleshetsz! Azt mindenképp ki kell hangsúlyoznom: bár a mechanizmust kiismerve akár pár perc alatt összelapátolhatsz egy működő missziót, ám egy igényes, mások előtt is bátran felvállalható munkához bizony jóval több idő kell. Rengeteget kell pepecselni például a tereprendező eszközökkel, ha nem akarod, hogy a levegőben lebegjenek a különféle objektumok, hiszen itt egy gömbfelületre kell elhelyezned azokat, és minden apró elemet a helyére kell tenned, olykor törölve az addigi munkád egyes részeit, elölről kezdve azt. Hogy ne legyen annyira fényes a jókedvünk, itt is vannak bizony olyan hibák, amelyek egy kis átgondolással kiküszöbölhetők lettek volna, illetve érthetetlen az is, miért kell mindenféle titkos gombokat lenyomni egy-egy extra funkció elővarázslásához. Az utak készítése is eléggé nehézkes, darabokból kell összeraknunk őket, de ugye itt már kiütköznek a mechanizmus hibái, hiszen alapvetően nem ilyesmire terveztetett ez a játék. Sok finomítás, apró tuning kellene még, ezek jó részén egy későbbi patch segíthet. Azt már csak halkan jegyzem meg, hogy a „színielőadás” kellékei között sok olyan van, amelyet mi magunk nem készíthetünk el (mint a hangok, effektek), így aztán a lénylabor testrészeihez hasonlatosan ez már a második olyan szekció, amelyben számíthatunk későbbi témacsomagokra...

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Mindezen hibákat és morgásokat leszámítva az új kalandkészítő zseniális munka, és ismerve a közösséget, hamarosan milliónyi ötletes küldetés között válogathatunk majd. S bár nem hunyhatunk szemet a program hibái felett, sok mindent hajlamosak vagyunk megbocsátani neki – kivéve persze ismét csak családtagjainkat, akik megint hiányolhatnak majd minket a vacsoraasztal mellől...«

GRAFIKA»	»88%
HANG ÉS ZENE»	»89%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1525

»A kalandlabor zseniális és addiktív, bár kiismeréséhez kell némi idő és türelem. A játék többi része nem sokat változott, és bizony hibákból is akad. Kreatívoknak, „spórázóknak” persze kötelező vétel.

»KREDENC

PRO »A kalandlabor ötlete és megvalósítása, az ezzel kibővült űrfázis.

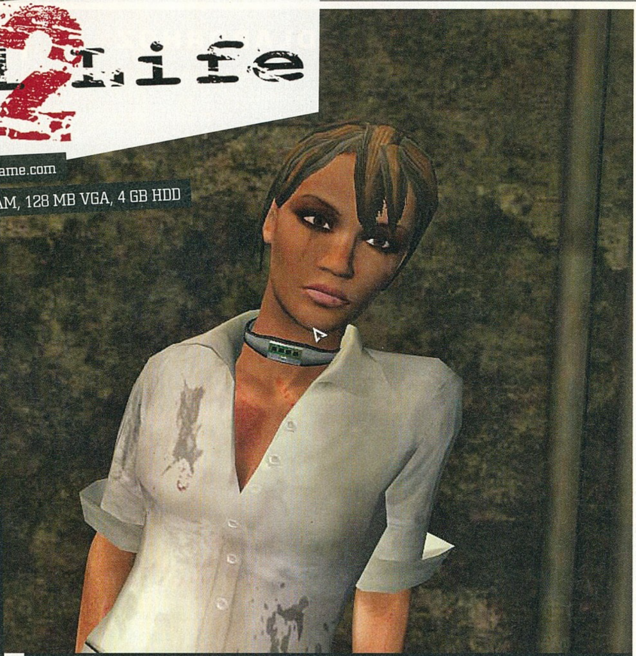
KONTRA »Tervezési hibák; az alapjáték többi eleméhez nem tesz hozzá semmit; egy komolyabb oktatópálya hiánya.

»85%«

»Ezen a képen a Spórák színházasat játszanak és épp a Sims cíű darabot adják elő.

Still Life 2

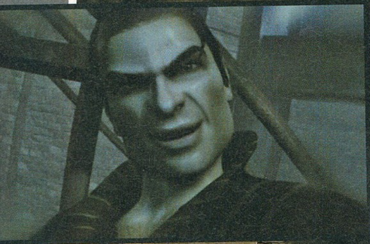
»fejlesztő: Gameco Studios, Microïds
»kiadó: Microïds »web: www.stilllife-game.com
»gépigény: P4 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 4 GB HDD



A bárányok még mindig hallgatnak!

A francia Microïds 1985 óta tartja a frontot kalandjátékok terén. 2003-ban jelentették meg rendhagyó thrillerjüket Post Mortem címen, majd két évvel később annak folytatását, a Still Life-ot. Most, négy csendes esztendő után folytatódik a rémálom...

írta» CHOCHO



»Úgy tűnik zsákutcába jutott ez a nyomozás... Sebaj, lehet zsákot pakolni.

Rémálom, ám szerencsére csak a történet szempontjából, ugyanis megjelenésekor az első rész minden tekintetben magasra tette a lécet. A sztori két szálon futott, s míg a századelőn a Post Mortem főszereplőjét, Gustav McPhersont irányíthattuk, addig a jelenben bájos unokáját, az FBI-ügynök Victoriat kellett terelgetnünk az egérrel. A cselekmény csavaros módon két gyilkosság körül bonyolódott, melyeket a nyolcvan év különbség ellenére is teljesen azonos módszerekkel követtek el. Eleinte jól állt a nyomozás, ám a dolgok szerencsétlen fordulatot vettek, és bár Victoria az első játék végén lelőtte a tettest, annak hulláját sosem találták meg. Így hát a kérdés érthető módon merült fel a játékosokban: "Akkor most ki volt a gyilkos?" A folytatás 2005-ben és 2008-ban játszódik, megtartva a többszálú cselekmény koncepcióját. Victoria ezúttal egy új gyilkos után nyomoz, aki fiatal nőket rabol el és kínoz halálra valahol a keleti parton. Igen, Gustav nagypapától ezúttal könnyes búcsút kell vennünk, ám helyette megkapjuk az ugyancsak csini tévébemondót, Paloma Hernandezt. A játék elején épp Victoriával veszekednek a bizonyítékok idő előtti kiszivárogtatása miatt, amikor Palomát elrabolja a gyilkos, és Victoriára hárul a feladat, hogy kiszabadítsa, mielőtt túl késő lesz.

CSENDÉLET

Bár a Still Life 2 az első percektől kezdve ígéretesnek hat, sajnos hamar rá kell jönnünk, hogy az előző rész megannyi jó tulajdonsága nem öröklődött tovább a folytatásban. Már maga a történet sem olyan átütően eredeti, és a 2005-ben játszódó, Victoria visszaemlékezéseire épülő szál is nyilvánvalóan csak azért került bele a játékba, hogy az első rész rajongói ne hőböröghessenek a lírai befejezetlenség miatt. Így viszont megszűnt a misztikum, véget ért a varázs, és mivel az új sztorivonal ezt nem pótolja, a hangulat komolyan csorbát szenved. Ehhez hozzájárul még a szereplők élettelensége és kidolgozatlansága is. Victoria megtartotta ugyan a csípős nyelvét, de a többiek meg se közelítik az általa képviselt színvonalat.
A másik játszható karakter, Paloma tökéletes ellentéte az előző részben megismert hősnőnknek, mondhatni, valódi negatív példa a kalandjáték-készítőknek. Antipatikus, nem tudunk vele azonosulni, és ezért még az sem hat meg, mikor aktuális

»HA EZ EGY VIDEOJÁTÉK VOLNA...«

A gyilkos a játék végén egy videoüzenetben viccesen megjegyzi, hogy ha ez egy videojáték volna, akkor úgy írná meg, hogy ha elrontod az utolsó feladatot, ne is legyen alkalmad újra megkísérelni. Ironikus módon a fejlesztők is így jártak el, szóval ha nem járunk sikerrel és lejár az idő, nem lesz lehetőségünk újra megpróbálni a dolgokat, és a rossz befejezést kapjuk meg. Ajánlott tehát az óra indulása után egyből menteni, és ha már vészesen közel vagyunk a határhoz (5 percünk van), inkább betölteni az állást. Ha nem így teszünk, akkor a játék átírja a mentéseinket, és a főmenü piros kérdőjelére kattintva kérhetünk egy újabb esélyt egy jelszó segítségével, ami: Veronicalake. Lehet, hogy nagyon humoruknál voltak az alkotók, de elfelejtették, hogy ez TÉNYLEG egy videojáték, és mint ilyen, a célja a szórakoztatás lenne...

pszichopatánk bokszzsáknak használja. A szinkronhangok mondjuk nem rosszak, de nem is kiemelkedők. Még a forgatókönyv javíthatna a helyzeten, mert az írás igényes, de az egész elvérzik a sok apró illogikus fordulat miatt. A végigjátszás alatt többször ráncoltam a homlokomat olyan eseményeknek köszönhetően, melyek elsőre ugyan tényleg jó ötletnek tűntek, de egy kis gondolkodással abszolút elvesztették az értelmüket. Hiába tehát a sok jó párbeszéd és a próbálkozás, hogy újra egyedit alkossanak a készítők, ez nem jön át a monitoron.

»Kalandjáték kedvelőknek érdemes odafigyelni a következő Sherlock Holmes játékra, hiszen ezúttal Hasfelmetsző Jack után kell majd nyomozni a kalandra éhes játékosoknak.«

KALAND-JÁTÉK... KOCKÁZAT?

Szerencsére a Still Life 2 ízig-vérig kalandjáték maradt, minimális változásokkal. Mostantól nem kell majd a térképen keresgélnünk, hogy melyik helyszínre utazzunk, mert az egész játék lineáris lett. Vagy továbbjutunk az egyik pályán, vagy nem, nincs szabad mozgásterünk. A feladványok főképp a tárgyhasználatra helyezik a hangsúlyt, és ebbe beleértendő a soksok kombinálós, keresgélős rejtvény is. Sokat használjuk majd az FBI CSIA nevű csomagját a nyomok begyűjtésére és azonosítására, valamint az első rész kórboncnokát, Claire-t is gyakran fogjuk zaklatni. Szerencsére a feladványok többsége nem elrettentő, hanem az "épp jó" kategóriába esik, és ez egy egérnyűvő kalandnál piros pontot ér. Van viszont pár kivétel, ami nagyon frusztrálóra sikeredtett, és sötét árnyat vet az egész játékmenetre. Mivel a tárgylistánk kapacitása véges, sokszor előfordul, hogy igénybe kell vennünk a pályákon elhelyezett tárolóegységek valamelyikét. Ám mivel sokszor nem tudjuk, hogy mit mikor kell felhasználni, nincs semmi, ami rávezetne bennünket, hogy mit hagyjunk hátra vagy vegyünk magunkhoz. Ugyan a játék jelzi, hogy melyik eszközt hány alkalommal kell majd alkalmazni, ezt számon már nem tartja, tehát vagy megjegyezzük, vagy tippelgetünk a végéig. Ennek eredménye pedig sokszor idegesítő mászkálás lesz. Néhány dolgot csak egy meghatározott sorban vihetünk véghez, amivel nem is lenne baj, de mivel a játék hemzseg a bugoktól, néha képtelen "felfogni", hogy mi nem az általa preferált sorrendben cselekedtünk. Ilyenkor megáll a tudomány, és mi is csak nézünk, mint a moziban, hogy vajh mit ronthattunk el. Nem programozásból adódó, hanem rossz játéktervezői döntésnek köszönhető a következő butaság: a Still Life 2-ben meg lehet halni. Méghozzá nem is egyszer! Ebben az a legidegesítőbb, hogy ha nem mentünk sűrűn, akkor fújhatjuk a dolgot, ugyanis autosave hiányában a program csak a mentett állásokat kínálja fel a Game Over felirat után.

POLIGON-VADÁSZAT

Az első Still Life a maga idején hihetetlenül jól nézett ki, hála csodálatos, előre renderelt háttereinek és változatos helyszíneinek. Itt viszont az egész játékot átültették 3D-be, ami nagyon rossz megoldásnak bizonyult. Tudom én, hogy a kalandjátékok műfaja nem a grafikáról szól, de a Still Life 2 néha már annyira csúnya, hogy elkerekedett szemek helyett mosolyt csal a játékos arcára. A hátterek nagyon kevés poligonból épülnek fel, a karakterek pedig egyenesen rusnyák, és a mimikáról sem hallottak soha. Csak hogy a kaptafánál maradjunk, a már négy éves Fahrenheit sokkal szebb összképet nyújtott a franciák mostani ivadékánál. Az irányítással is akadtak gondok, mert a karakterek sokszor teljesen máshová indultak el, mint ahová én kattintottam nekik. A motor pedig sokszor magától belassult, és ilyenkor 5-10 fps sebességgel mozgott a játék. A változatosság még segíthetne a látványvilágon, de a tíz órás játékból úgy hét-nyolc ugyanazon helyszínen telik majd el, szóval itt sem tudtak plusz pontot szerezni az alkotók. Az eltérés csupán annyi, hogy az adott terepet láthatjuk Paloma szemszögéből, aztán Victoriáéból, megnézhetjük éjszaka és megnézhetjük nappal. Nem tudom, miért nem keverték bele a játékba ismét Európát, az első rész prágai képsorai máig élénken élnek az emlékezetemben.

SUMMA SUMMARUM

Az első rész után messiásként vártuk a másodikat, ám sajnos hiába. A Still Life 2 nem lett jó játék, és bár kifejezetten rossznak sem mondanám, alig emelkedik ki a végletekig közepes programok közül. Akik - hozzám hasonlóan - szerették az első részt és kíváncsiak a folytatásra, tegyenek vele egy próbát, de újszülöttek kerüljék el messzire, mert van sokkal jobb a kínálatban.«

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1382

»Teljesen elbaltázott folytatás. Láttam már rosszabbat, és még így is ezerszer inkább ez, mint mondjuk a Next Life, de ez valahogy akkor sem kóser a klasszikussá vált Still Life után.

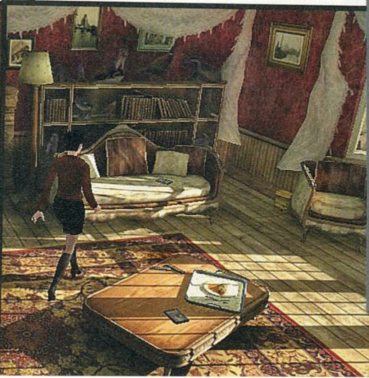
»CHOCHO

PRO »Végre megtudjuk, hogy mi történt az első rész után, és a mostani úgy is elég kísérteties.

KONTRA »Borzalmas kivitelezés és programhibák tömkelege - senki sem tesztelte ezt a játékot?

»69%«

»A tízmillió forintos kérdés: vajon ez az úriember életben marad a játék végére...?



»fejlesztő: Terminal Reality »kiadó: Atari/Sony
»web: www.ghostbustersgame.com

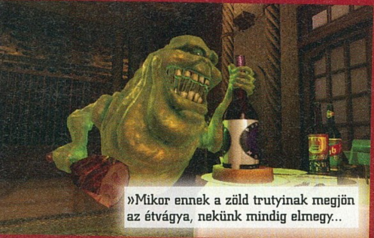
»gépigény: 2 magos CPU, 2 GB RAM, 512 MB VRAM (nVidia GeForce 8400/ATI Radeon X1300), 9 GB HDD

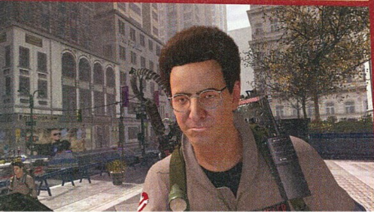
Mint a moziban...

Láttad a filmet? Emlékszel, mennyire szerettél volna te is Szellemirtó lenni? Protonfegyvert ragadni a tudós kalandorok oldalán? Egy generáció álmát valóra váltani nem kis felelősség – de mégis akad, aki vállalkozik rá.

írta» MIGUEL

»Eljutottunk oda, hogy a könyvégetés már nem is bűn...


»Mikor ennek a zöld trutyinak megjön az étvágya, nekünk mindig elmegy...



Itt van, végre megjelent. Nehéz szülés volt, mindannyian tudjuk: az Activison és a Vivendi összeolvadása után létrejött Activision-Blizzard jó pár játékot a kukába hajított, köztük a félkész állapotot már jócskán meghaladó Ghostbusterst is. A pletykák szerint azonban az Atari amolyan „csak azért is" felkiáltással ráugrott a szabaddá váló jogokra, és biztos háttérként szolgálva hagyta, hogy a Terminal Reality mégiscsak befejezze azt, amire a(z időközben felnőtt) generációnk a második film óta vár. Megkaptuk tehát a Szellemirtókat, de úgy tűnik, hogy a jellemzéshez egy magyar film, A tanú legendás mondatát kell idéznem: kicsit sárga, kicsit savanyú, de a mienk.

EGON, PETER, RAY, WINSTON... HÁT TE KI VAGY?

A játék alapjai: harmadik személyű nézetből a Szellemirtók csapatának újoncát alakítjuk, feladatunk pedig szellemek, asztráltestek, kivetülések, no meg a fekete színű trutymó eltüntetése lesz. Két fő részre oszthatjuk a történéseket – egyrészt van maga az akció, amikor New York nevezetességeit és szállodáit döntjük romba „szellemirtás" címszó alatt, másrészt pedig lehetőségünk lesz bejárni a csapat főhadiszállásául szolgáló kiszuperált tűzoltóállomást. Igazság szerint rögtön a játék elején felvontam a szemöldököm: a manapság megszokottól eltérően ugyanis nincs karakterszerkesztő, csak egy tésztaképű, ellenszenves, bébihájas pofa, akin semmit sem változtathatunk. Ezen még csak-csak túlteszem magam, de hogy még nevem sincs... Bizony, nem tévedés, az ötödik szellemirtót csak Kezdőnek (Kölyöknek, Srácnak, illetve ha valamit jól csinálunk, Bajnoknak) szólítja mindenki. Természetesen tisztában vagyok azzal, milyen nehéz megoldani egy sztoriorientált játék előre megírt forgatókönyve és dialógusai mellett azt, hogy a játék a szabadon választott, angol fülnek kicsit talán furcsa nevemen szólítson, de ha már a karakter fizimiskáját is készen kapjuk, igazán megdobhattak volna minket egy névvel is. John Smith, Liz Taylor, Gordon Freeman – annyi jó lehetőség lett volna. Persze az igazi baj nem ez, hanem ami ebből következik: a játékban nem valamelyik (vagy ne adj' isten felváltva mindegyik) filmes hőst

Az eredeti filmmel egy időben egy meglehetősen ötletes játék is született Commodore 64-re, ahol szintén az volt a feladat, hogy megmentsük a várost a rá törő szellemektől – le kellett vadászni és be kellett gyűjteni őket és még autós részek is voltak a programban. Ha van rá lehetőséged, keress egy emulátort és próbáld ki, remek móka lesz.

»DVD – ÉPPEN IDŐBEN«

Ha esetleg lemaradtál volna az immár huszonöt éves Szellemirtók-moziról, vagy szeretnéd végre a gyűjteményedben tudni, akkor eljött a te időd, hiszen végre itthon is kapható lesz a legendás szellemes mozi, méghozzá DVD-n és Blu-Ray-en egyaránt (a régi kiadás joglejárat miatt már évek óta beszerezhetetlen hazánkban). A kiadványok június 16-tól lesznek elérhetőek a különböző üzletekben és mindenki legnagyobb örömére az eredeti szinkronnal érkezik a film. A korongon persze nem csak a mozifilm kapott helyet, némi extrával is találkozhatunk (fekete pont viszont, hogy magyar felirattal itt egyáltalán nincs). A lemezen találhatunk audiokommentárt Ivan Reitman és Harold Ramis közreműködésével, ezen felül van még egy külön infósáv a trükkökről és a titkokról, és némi képgaléria és sztoriboard is található a felhozatalban. Nem a legbőségesebb kínálat, de már csak a film miatt megéri beszerezni ezt a kiadványt, hiszen hiába telt el negyed század a film keletkezése óta, még mindig egy zseniális és szórakoztató moziról beszélhetünk.

alakítjuk, hanem a társukká válunk. Ez még önmagában túlélhető, feltéve, hogy az ember kap valamennyi hatalmat a személyisége fölött, de nem kap. Ha valaki tehát szerepjátékos elemekre, taktikus játékmenetre, szabadon bejárható városra vagy tetszés szerint felvehető küldetésekre számított, az egy kicsit csalódni fog.

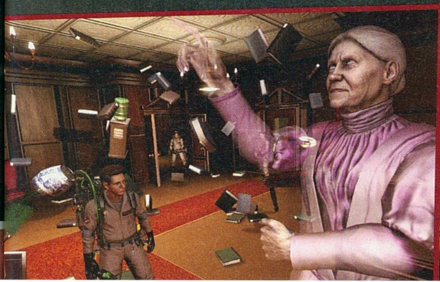
POZITÍV TÖLTÉS

Álljunk most azonban a protonfegyver barátságos oldalára, és lássuk, mi az, ami miatt a Ghostbusters egy kicsit előrehozott karácsony a rajongóknak. A legfontosabb, hogy ha nem is élhető át szabadon a film univerzuma, azért a hangulat mindenképpen remek. Megkapjuk a négy főszereplőt, eredeti hanggal, sőt, a játék végi stáblistán rajtuk kívül még jó pár híres színész nevét is felfedezhetjük. A hangoknál maradva a zene is remek, nagyobb szeletekben (a felcsendülő főcímdal még most is vigyorgásra készteti az embert) és kisebb morzsákban egyaránt (a szellemvadászok autója, az ECTO-1B pontosan ugyanolyan idegesítően vernyog szirénázás helyett, mint a moziban). A külsőségek nyomvonalán haladjunk tovább – a játék kifejezetten szép. A motor valóban több ezer apró tárgy egy időben való mozgatására képes, és a fejlesztők ki is használták ezt a tudást, nem egy szellem és elementál a környezetét alkotó cuccokból építkezik. Lesz könyvvóriás a könyvtárban és romlott kajákból építkező dagadék a szálloda konyhájában. Persze ez önmagában még nem lenne elég, de a motor minden egyéb tekintetben jól vizsgázik, hiszen a karaktereket és a tereptárgyakat is szépen modellezi, sőt ez utóbbiak értékében és tartósságában alapos változásokat is beiktatunk (magyarán a környezet nem túl kopásálló – amit a protonfegyver csóvája eltalál, az ritkán ússza meg elsőfokú égési sérülés alatt). Az átvezető videókról később még lesz szó, egyelőre állapítsuk meg, hogy gyönyörűek, jól beállítottak, viccesek. Látszik, hogy a készítők sok energiát öltek bele a gyártásba, talán kicsit túlságosan is sokat. Mindenesetre ha tippelnem kellene, én azt mondanám, hogy az akciórészeket összekötő mozik is a játék alapmotorjával, az Infernal névre hallgató keretprogrammal készültek, de előre renderelték, így jóval részletesebbek, mint a maga a játék. A bennük szereplő modellek bámulatos hasonlósággal bírnak filmbéli, valódi társaikkal – nem bambaképű izék, mint a FIFA-sorozat büszkeségei, hanem valódi animációval és arcjátékkal megáldott színészutánzatok.

»Akár tökéletes is lehetne, ha hagynának minket játszani...«

ISTENEK BAJUSZÁT RÁNGATVA

Anélkül, hogy bármi fontosat elmondanék a játék sztorijáról elárulom, hogy pontosan olyan bonyolultságú és minőségű történetre kell számítani, amilyen annak idején a filmeké volt. Nem túl fordulatos, de mégis (majdnem végig) minőségi, szórakoztató és humoros hátteret kapunk, a figurák hozzák a tőlük megszokottat, és az élethű szereplők miatt néha tényleg olyan, mintha egy interaktív Szellemirtók 3-at kaptunk volna – Venkman továbbra is egy műmájer, lógós nőcsábász, Egon negyven percet alszik, hogy legyen ideje kitalálni és legyártani a különböző kütyüket, Ray most is legalább hatszor adja át a testét különböző démonoknak, Winston pedig a tökéletes negyedik, aki azért benyög néha valami vicceset. A bajok a szokásosak: a polgármester a nyakunkra ülteti az első részből ismerős Walter Pecket, akinek eltökélt szándéka bezáratni a vállalkozást; Peter meló helyett inkább egy csajnak csapja a szelet, ráadásul ezzel szoros összefüggésben kiderül, hogy régi cimboránk, Gozer (az első rész főgonosza, ha valaki nem emlékezne az 1984-es filmre) ismét megpróbálja uralma alá hajtani New Yorkot. A kaland során nemcsak a környezet jól kidolgozott, de a helyszínek és az ellenfelek is. Előbbiek számossága talán csalódás, hiszen alig hat-nyolc különböző városrészbe jutunk el, de ezek túlnyomó többsége olyan nem mindennapi választás, mint a szellemjárta Central Park, a Hudson folyóból kiemelkedő szellemsziget, vagy épp New York párhuzamos univerzuma. Az elfogható szellemek között rengeteg ismerős lehet majd azoknak, akik képesek 20-25 év távlatából felidézni a filmekben látottakat. Vannak kevésbé fontos, gyorsan bedobozolható teremtmények, de akadnak majd olyan nagykutyák, mint az öreg halász, aki egy jól irányzott mozdulattal 7000 köbméteres medencévé változtatja a szálloda lépcsőházát (közvetlenül az után, hogy romba dönti az emeletre vezető lépcsősort). A szellemek kidolgozottságára és változatosságára nem lehet panasz, szépen lassan adagolva kapjuk az újabb és újabb fajtákat belőlük – körülbelül olyan ütemben, ahogy a felszerelésünk is fejlődik.



»Nézd, nézd! Ha elég ügyesen csinálom, még gömböt is tudok varázsolni!

»Mondtam, hogy nem jó ötlet melós cuccal habpartyba jönni...

»Hátulról támadni nem túl elegáns, de mindenképpen hatásos.

»Te is arra gondolsz, hogy az elmúlt húsz évben illett volna új ruhát varratnunk?

A PROTONFEGYVER NEM JÁTÉK!

Mint azt talán még az elvakult Szellemirtók-ellenesek is tudják, barátaink három fő fegyverrel próbálják kordában tartani New York paranormális életét. A rejtőzködő szellemeket és egyéb anomáliákat egy kézi műszer segítségével derítik fel, és ez a játékban sincs másképp. A digitális varázsvesszőként funkcionáló kütyü segítségével felkutatott entitásokat be is szkennelhetjük, így megállapítva (és a későbbi felhasználás miatt adatbázisba rendezve) azok erős és gyenge pontjait, illetve azt, hogy pontosan milyen lényről is van szó. A szerkezet azonban nem csak ebben segít, helyes használatával mindent begyűjthetünk, ami csak veszélyt jelent a hétköznapi emberekre. Lesz itt fotel, ami nem engedi felállni a beleülő embert; óra, ami megmutatja a közelében állók halálának pontos idejét; szoborfej, ami folyamatosan zokog, és még vagy félszáz egyéb megátkozott használati tárgy. Ezeket nem puszta jóindulatból érdemes keresni – minden egyes bezsákolt példány 1500 dollár jutalmat jelent (ahogy természetesen az adatbázisba vett szellemekért is pénz üti a markunkat). A nehéz munkával megkeresett javakból a másik két fontos eszköz fejlesztését intézhetjük, vagyis kiegészítőket és bónuszokat vásárolhatunk a protonfegyverhez és a szellemcsapdához. Ahhoz azonban, hogy mindezt értékelni tudjuk, nem árt tisztában lenni azzal, miből is áll a Szellemirtók munkája. Két esetet különböztetünk meg: az elpusztítható szellemeké az egyszerűbb, őket egyszerűen csak addig osztjuk a sugárral, míg be nem adják a kulcsot (ismét). A másik csoport, a csapdába ejthető szellemek már kicsit bonyolultabbak – őket először le kell gyengítenünk, aztán pedig az alájuk dobott csapda hatókörébe kell vonnunk, de vigyázva, hogy ne tudjanak kiszabadulni a nyaláb fogságából. Négy típusú támadásunk van, mind a négy további két altípusra bomlik – sugárra és töltetre (az egyikkel sugárban lövünk, a másikkal meg bombát dobunk, nagyjából). Ezek mindegyikéhez tudunk fejlesztést vásárolni, olyan alkatrészeket, amik a hűtést vagy a hatékonyabb sebzést segítik elő. A csapdának az alapon túl két továbbfejlesztése létezik, az első jócskán lerövidíti a szellemek útját a dobozba, a másodikkal pedig szó szerint zsákolhatunk: a kelepce hatókörébe vitt szerencsétlent egyetlen jól irányzott mozdulattal, egy pillanat alatt bevághatjuk a helyére.

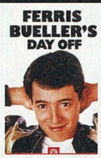
»Az egyetlen komoly hiba a játékidő. De az vízválasztó.«

FILMEK AMELYEKBŐL REMEK JÁTÉKOK KÉSZÜLHETNÉNEK

A Ghostbusters játék igen jól sikerült, sokkal jobban, mint vártuk, éppen ezért megszaladt a fantáziánk és gondolkodni kezdtünk, hogy milyen régi filmekből lehetne még jó videojátékot készíteni. Most megosztjuk veletek a három legjobb ötletünket.

»MEGLÓGTAM A FERRARIVAL

Az eredetileg Ferris Bueller's Day Off címmel futó alkotás az egyik legjobb tinifilm, ami valaha készült (az ifjú Matthew Broderickkel a főszerepben). Humor, kalandok, kiváló karakterek - minden adott lenne egy tökéletes és humoros kalandjátékhoz.



»ÉS MEGINT DÜHBE JÖVÜNK

Bud Spencer és Terence Hill egy bunyós programban - nem is értjük, hogy ez miért nem jutott még senkinek az eszébe. Kooperatív játékmenet a marha erős mackós, és a vékony, de gyors karakterrel. Rengeteg képi humor, lehetnének autós részek is, és természetesen az az idegörlő zene...

»DERRICK

Az öreg hekus és hű társa visszatérhetne valami jó kis nyomozós kalandban. Nyomok fürkészése, kihallgatás, egy kis lightos akció - mindez persze németül, magyar felirattal, csak a hűség kedvéért. Na jó, beismerjük, hogy ezt az egészet mi sem gondoltuk komolyan...

»GHOSTBUSTERS-HŐMÉRŐ«

A FILM

TÖRTÉNET: Minden megvan, ami egy igazán jó szellemmozihoz kell. A történet tökéletes arányban keveri a földön túli varázslatot a modern áltudománnyal, és bár mindvégig tisztában vagyunk azzal, hogy csak mese, mégis minden pillanata élvezhető marad.

HUMOR: A szerencsétlen tudósok, a tenyérbe mászó Bill Murray és eleve az alapfelállás: mivel máshoz nem értenek, szellemvadász vállalkozást indítanak. Nagy kérdés, hogy milyen lett volna a film, ha Winston szerepét az eredeti terveknek megfelelően Eddie Murphy játssza el.

LÁTVÁNY: Elég, ha annyit mondunk: Industrial Light and Magic. George Lucas cége olyan minőséget adott a 20 évvel ezelőtti filmeknek, hogy a trükkök a mai napig elfogadható minőségűek, ráadásul ha rangsorolni kéne, a protonfegyver közvetlenül követné a fénykardot.

90%

A JÁTÉK

TÖRTÉNET: Ahogy az a cikkből is kiderül, a játék is hozza a filmes sztorik szintjét. A szereplők személyisége szinte tökéletesen másolja a színészek által megjelenítetteket, és a humor-komolyság arány is sikeresen lövi be a mozgóképes recept által előírtakat.

HUMOR: Nem egyszer nevettem fel hangosan a (rövidre sikerült) tesztelés alatt, és ez két dolgot bizonyíthat: vagy nekem van borzalmas humorom, vagy a játékot is jegyző Dan Aykroyd és Harold Ramis még mindig képes arra, amire 1980-ban: viccesnek lenni.

LÁTVÁNY: A játéknak egy pillanatig sem kell szégyenkeznie, hiszen mind a játék közbeni, mind az átvezetőkben látható grafika megfelel a kor elvárásainak. A szellemek változatosak, a szereplők ultrakidolgozottak, a mozgásanimáció és a környezet pedig simán átviszi a lécet.

80%

MINT A FILM

Sokan nem gondolnák az alcím alapján, de most következik az, ami miatt a Ghostbusters nem több egy olyan játéknál, ami ugyan visszahozta a múlt egy kellemes darabkáját, de mégsem lett az igazi. Az első és legfontosabb probléma, hogy a játékidő botrányosan kevés – 5 óra 31 perc alatt játszottam végig, azt hiszem, ez nem is érdemel több magyarázatot (bár azért azt még hozzáteszem, hogy az utolsó két helyszínen már nagyon vontatott és önismétlő a játék – ha ez nincs, simán 5 óra alá csúszunk). Kihagyott ziccer a főhadiszállás is, ugyanis azon túl, hogy körbe-körbe járkálhatunk benne, illetve hogy ide kerülnek a tereprőI behozott megátkozott tárgyak, nincsen semmi értelme (na jó, a második rész főellensége, a festményen feszítő Vigo szerepeltetése jó poén). Az azonban még ennél is dühítőbb, hogy az – amúgy pozitív jelzőként használt – interaktív mozis játék időnként valódi mozivá változott: nem egy főellenséget intéztünk el úgy, hogy eleinte harcolhattunk ellene kicsit, aztán egy ingame videó keretén belül megnézhettük, hogyan végződik az epikus csata a nagy szellemmel. Ez a megoldás amúgy a játék vége felé egyre sűrűbbé válik, ami arra enged következtetni, hogy egy videót előre lerenderelni jóval gyorsabb folyamat, mint leprogramozni magát a szabad menetű csatát. A történet az elején még változatos, vicces és újszerű (persze ezt a Ghostbusters-univerzum határain belül kell érteni), de az utolsó néhány fordulat és megoldás miatt én végül csalódottan álltam fel a gép elől. Ahogy a cikk elején említettem, szintén fekete pont jár a készítőknek az ötödik szereplő ilyetén bevezetése miatt is – valami kis RPG-s beütés, vagy legalább a külső testreszabhatósága igencsak hiányzik. Összességében tehát szórakoztató, vicces, de a remek grafikát leszámítva mindössze egy felső-középkategóriás játékot kaptunk. Talán jobb, hogy a készítők nem akartak mindent belezsúfolni a játékba, így legalább ez az 5-6 óra remek kikapcsolódást nyújt. Aztán hogy az emberek hajlandók lesznek-e súlyos ezreket otthagyni a boltban azért, hogy mindössze három mozifilmnyi időre vegyenek egy játékot? Nem hiszem. Én nem tenném.«

»Sose felejtsétek el, a sugarak nem keresztezhetik egymást...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/1021

»A grafika, a hang és az alap játékelemek rendben vannak, de a kis hibák és az arcpirítóan rövid játékidő végül alaposan lehúzzák a kapott élményt.

»MIGUEL

PRO »A filmhez hű világ és a remek szellemharc mindenképpen pozitívum.

KONTRA »5 óra 31 perc, pedig egyáltalán nem siettem.

»80%«

MÁR NEM CSAK A MADARAK CSIRIPELNEK

A netes kommunikáció új forradalma

A Twitter nevű alkalmazást már kis túlzással sem lehet frissnek nevezni, hiszen lassan három éve elérhető a netes közönség számára. Világszerte milliók használják és népes tábor csiripel hazánkban is, szinte a nap minden órájában és percében. Az elmúlt hetekben azonban kicsit felizzott a magyar twitteres közeg, s ennek hatására úgy gondoltuk, itt az ideje utánajárni ennek a netes jelenségnek és megvizsgálni, hogy mire jó ez az egész...

írta» BATE

Egyáltalán mi is ez a Twitter? A magyarra csicsergésként fordítható rendszer tulajdonképpen egy netes (divatosan szólva web 2.0-ás) alkalmazás, amelyet napjainkban előszeretettel hívnak mikroblognak is, hiszen a regisztrációt követően a fő tevékenységünk kimerül abban, hogy 140 karakterben maximalizált szövegeket osztunk meg a világgal – azaz főleg azokkal, akik kíváncsiak ránk. Hogy ennek az égvilágon semmi értelme? Szavakkal leírva valóban nincs, de a helyzet az, hogy működés közben valahogy mégis értelmet nyer az egész, és a saját twitter oldalunk elkészítését követően menthetetlenül előtör belőlünk az emberi faj egy meghatározó sajátossága: a közlésvágy.

NE FOJTSD MAGADBA

Az ember (de legalábbis az emberek nagy része) szereti kiadni magából a gondolatait, nem csak szóban, de írásban is. A blogok virágkorát éljük, az interneten megszámlálhatatlan webes naplót találhatunk, amelyekben az írók a magánéletükkel, a szakmájukkal, a hobbijukkal (a lista végtelen) kapcsolatos élményeiket, gondolataikat osztják meg az olvasóközönséggel. Habár a blogolás nem egy keretek közé szorítható "műfaj", azért aki egy kicsit is komolyan veszi ezt a tevékenységet, az tudja, hogy egy igényes blogbejegyzés megszerkesztése figyelmet, energiát és nem utolsó sorban nem kevés időt igényel – ezen tényezők pedig nem mindig állnak az ember rendelkezésére. Ezen a ponton jön a képbe a Twitter, és itt nyer értelmet a mikroblog kifejezés, hiszen az alkalmazás lényege pont az, hogy röviden, mindenféle sallang és túlbonyolítás nélkül osszuk meg a gondolatainkat, élményeinket a világgal. A 140 karakternyi (vagy rövidebb) szöveges megnyilvánulásainkat a rendszer egy saját oldalra rendezi, bárki számára visszaolvashatóvá és kereshetővé válnak – akárcsak egy hagyományos blog esetében, csak ezúttal kicsiben, nem kell több ezer karakteres bejegyzéseken átrágnunk magunkat. A megosztott tartalom pedig lehet bármi: mit csinálunk éppen vagy mit fogunk csinálni az elkövetkezendőkben, egy gondolat, egy idézet, egy gyors vélemény egy aktuális témában vagy egy esemény, ami épp lezajlott a megelőző pár pillanatban. Kötöttségek nincsenek és a csicsergés nem áll meg a szöveges tartalmaknál, hiszen linkeket és képeket is csatolhatunk a bejegyzé-

Ha esetleg kíváncsi vagy rá, hogy miképp twittel egy szerkesztő, illetve kíváncsi vagy, hogy mi zajlik a PC Guru szerkesztőségében, akkor kövess minket a twitteren. Nem kell mást tenned, mint regisztrálnod és követni a twitter.com/pcgurumagazin és a twitter.com/Bate81 csiripeket.

seinkhez, azaz a 140 karakterben akár komolyabb tartalmat is megoszthatunk az olvasóinkkal. Apropó: olvasók. Ha már írunk, akkor ugye azt szeretnénk, hogy mások el is olvassák azt (habár van lehetőség arra is, hogy blokkoljuk a twitterünket és csak az arra érdemesekkel osszuk meg). A Twitter rendszerében természetesen egymás nyomon követésére is van lehetőség, ha tehát vannak fenn barátaink vagy olyan emberre akadunk, aki számunkra érdekes információkat közöl, akkor feliratkozhatunk az adott egyed twitterére és abban a pillanatban, ahogy ő elküldi saját csiripjeit, azok azonnal megjelennek a mi rendszerünkben is. Ennek köszönhetően naprakészek lehetünk a barátainkat illetően, nyomon követhetjük a életüket és elsőként értesülhetünk a minket érdeklő témákról. A kommunikáció persze nem egyoldalú, kommentelhetjük egymás bejegyzéseit, üzenetet küldhetünk a másiknak, így az egész rendszer rendkívül interaktív, sőt, a Twitter által olyan emberekkel is kontaktusba kerülhetünk, akikkel a való életben nem biztos, hogy lehetőségünk lenne.

MINDENHOL OTT VAN

A Twitter népszerűségéhez nagyban hozzájárult, hogy egyszerűségének köszönhetően szinte bárhonnan elérhető és könnyű dolgozni vele. Gondoljunk csak bele, a száznegyven karakter kevesebb, mint egy átlag sms, begépelni még telefonnal sem nagy megerőltetés (a szolgáltatás az alap wap-böngészőkkel is elérhető), gondolkodni sem kell sokat és ha megfelelő mobilkészülékkel rendelkezünk, akkor szinte azonnal közölhetjük bárkivel, hogy a vonaton egy csinos lánnyal ülünk szemben, és éppen azon jár az agyunk, hogy miképp szólítsuk meg. A rövid bejegyzéseinket külön kis widget formájában beilleszthetjük akár a saját (rendes) blogunkba, a rendszert összeköthetjük az olyan közösségi oldalakkal, mint például a Facebook és nem muszáj a twitter.comot használni a kezeléséhez, hiszen számtalan desktop alkalmazás (pl: Twittdeck) könnyíti meg az életünket: a twitter alá fejlesztett programok hozzák, viszik az üzeneteket, képet tölthetünk fel a segítségükkel, rövidíthetjük a linkjeinket, mindezt annak érdekében, hogy minél több információt sűríthessünk a twittjeinkbe. Arról nem is beszélve, hogy egyes programok az általunk követett emberek csoportosítására is alkalmasak, így nem vesznek el az információk a rengeteg csirip által keltett "zajban". Szerencsére a fejlesztők azt is hamar felismerték, hogy a szolgáltatásuk akkor lesz igazán népszerű, hogyha megoldják, hogy az minél több emberhez eljusson, ennek érdekében szabadon felhasználhatóvá tették a Twitter API-ját (az alkalmazás programozási felületét), minek köszönhetően tovább bővült a funkciók és a twittert használó programok száma, továbbá létrejöhettek olyan "mutációk", mint például az itthon igen népszerű www.turulcsirip.hu, amely nemcsak, hogy magyarul kommunikál a felhasználóval, de szűri a twitter azon felhasználóit, akik Magyarországról vagy magyarul csiripelnek, ezzel is könnyebbé téve a kommunikációt és a csivitelést.

»Milliók használják naponta. Akkor csak van értelme...«

A DOLGOK ÁLLÁSA

Habár a szolgáltatás már három éve elérhető, legutóbb akkor kapott nagy sajtóvisszhangot a Twitter, mikor beindult a versengés a CNN tévéadó és Ashton Kutcher színész között, hogy ki éri el hamarabb az egymilliomodik követőt (a versenyt végül a fiatal színész nyerte meg). Nem tévedés, a csicsergés nemcsak a hétköznapi embereket ragadja magával, igazi világsztárok gondolatait is követhetjük minden nap. Ott van például a híres rendező David Lynch (twitter.com/DAVID_LYNCH), a sokak által kedvelt műsorvezető Larry King (twitter.com/kingsthings), a popszakmából Pink (twitter.com/Pink) vagy akár a színész Ben Stiller (twitter.com/ben_stiller). A csiripelés tehát rendkívül populáris tevékenység és az Ashton Kutcher vs. CNN mintájára a hazai blogszféra neves szereplői is belevágtak egy megmérettetésbe, annak érdekében, hogy hazánkban is népszerűsítsék a mikroblogolást és minél több embert rávegyenek, hogy beszálljanak az össznépi csivitelésbe (a Nagy Twitter Versenyről részletesen olvashatsz külön dobozunkban).

CSIRIPRE FEL!

Ami bizonyos, hogy a Twitter rendkívül népszerű és napról-napra több felhasználó csatlakozik a csiripelők táborához. Kérdés, hogy van-e ennek bármi értelme? A válasz egyértelműen igen, ámbár biztos, hogy sokan sokféleképpen fogalmaznák meg azt. Van akinek ez is az önkifejezés egy formája, van akinek ez csak egy újabb lehetőség a saját tartalmak terjesztésére, van akinek csupán reklámfelület, van akinek pedig puszta unaloműzés, egy felület, amin órák hosszat tölthetünk azzal, hogy mások csiripelését olvasgatjuk. Egy olvasónk jegyezte meg, hogy a Twitter ismét egy úri huncutság, ám azt kell hogy mondjuk, egyáltalán nem értünk vele egyet. A Twitter egy lehetőség, amit bárki használhat, némi túlzással szinte bármire, egyedül a 140 karakter szab határt a lehetőségeinknek, de némi kreativitással ez is simán legyőzhető. Twittelni lehet értelmesen vagy értelmetlenül, céltudatosan vagy koncepció nélkül, rendszeresen vagy csak hébe-hóba, a lényeg, hogy érdemes kipróbálni, mert az ember csak maga tud rájönni, hogy számára milyen lehetőségek rejlenek a csiripelésben. «

»Már nem csak a madarak csiripelnek«

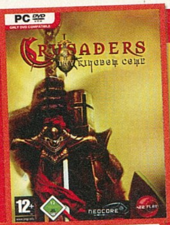
»NAGY TWITTER VERSENY 2009«

Habár jócskán akad csiripelő magyar az interneten, a Twitter hazai ismertsége és népszerűsége még igencsak elhanyagolható a nethez hozzáférők arányában. A magyar blogszcéna oszlopos tagjai, látván, hogy milyen mozgósító erővel bírt az Kutcher/CNN-vetélkedés, eldöntötték, hogy maguk is elindítanak egy megmérettetést, amelynek egyetlen célja, hogy a résztvevők közül valamelyik tag minél hamarabb elérje a 2009 követőt (ezzel hívva fel a figyelmet a Twitterre, elérve, hogy minél több magyar csatlakozzon a hálózathoz). A résztvevők: **Dobó Mátyás (doransky.hu)**, **Sasvári "angelday" József (plastik.hu)** (képünkön) és **Szabó "hírbehozó" Gergely (webisztan.blog.hu)**. Az öthetes verseny a cikkünk lapzártájakor (május 26-án) ért véget, s habár senkinek nem sikerült elérnie a 2009 követőt (Szabó Gergely nyert 1299 követővel – angelday: 1295, doransky: 1011), a célt sikerül elérni, így is rengeteg ember csatlakozott a Twitterhez és az ntv2009-hez. A versenyzők twittjeit a verseny lezárultát követően is érdemes lesz nyomonkövetnetek: **twitter.com/hh, twitter.com/angelday, twitter.com/doransky**.

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron beszerezhetők. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.

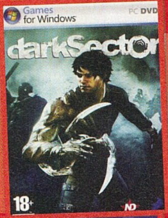


» CRUSADERS: THY KINGDOM COME

Értékelés: 83%
Ára: 1990 Ft

A korábban jobbára ismeretlen Neocore games egy meglehetősen korrekt játékot tett le az asztalra a Crusaders: Thy Kingdom Come című programmal. A valós idejű stratégiák műfajába tartozó alkotás az első keresztes háborúk korába kalauzolja a játékosokat, és természetesen méretes ütközetek során kell megmutatnunk, hogy miképp állnánk helyt hadvezérként. Habár a multi meglehetősen felejthetőre sikeredett és gépigény is volt rendesen (habár ezt a grafika meg is követelte), azért a maga területén igen jól sikerült darabbal volt dolgunk, így melegen tudjuk ajánlani mindenkinek, aki megunta, hogy magyar csapattól csak tankos stratégiákat kapunk. A játékhoz kapcsolódó infómorzsa, hogy hamarosan érkezik a csapat új programja a King Arthur, és ha a Crusaders bejött, akkor bizony érdemes lesz erre is odafigyelned. «

2.

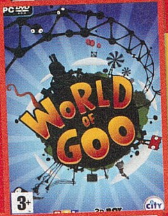


» DARK SECTOR

Értékelés: 75%
Ára: 4990 Ft

A rovat hagyományaival ellentétben most nem egy régebbi játékot ajánlunk, hiszen a Dark Sector PC-s változata alig pár hónapja jelent meg a hazai boltok polcain. Ettől függetlenül most itt a helye, hiszen az ára lecsökkent a meglehetősen baráti 5000 forint alá és egy olyan akciójátékkal van dolgunk, amely bőven megéri ezt a pénzt. Hősünk egy katona, aki egy balul sikerült akciót követően megfertőződik egy vírussal, aminek következtében a jobb karja fémes szerkezetté alakul és még egy pengét is kibocsát magából. A sokkoló ébredést követően számos pályán kell átverekednünk magunkat (jól sikerült fedezékharc segítségével), egyaránt használhatunk fegyvereket és a Glaive névre keresztelt pengénket, amely az idő múlásával egyre több speciális mozdulatra ad lehetőséget. Érdemes egy próbát tenni vele. «

3.

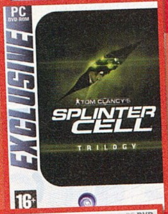


» WORLD OF GOO

Értékelés: 93%
Ára: 2990 Ft

Hihetetlen, de igaz. 2009-ben még mindig van lehetőség a garázsprojektek előtt, sőt, a maroknyi embert számláló kis csapatok néha sokkal nagyobbat durrantanak, mint a mamutvállalatok. Tökéletes példa erre a World of Goo névre hallgató stratégiai platformjáték, amely pár hónappal ezelőtt varázsolta el az egész szerkesztőséget. Bájos kis programmal van dolgunk, amelyben az egyszerűség találkozik a zsenialitással és a cuki grafikával. A játék lényege, hogy eljussunk A-ból B-be ragacsos kis karaktereinkkel, méghozzá a fizika és a logika szabályait alapul véve. Habár van kihívás a programban dögivel, józan paraszti ésszel minden pálya megoldható, méghozzá úgy, hogy közben nem tépjük ki a hajunkat mindenféle tervezési bakik miatt. Ha tényleg valami szórakoztató, egyedi élményre vágysz, akkor ez a te játékod. «

4.



» SPLINTER CELL TRILOGY

Értékelés: 94%
Ára: 1990 Ft

Annak idején a Thief-széria (amelynek már készül a negyedik része) kapcsán bebizonyosodott, hogy a játékosközösség igenis igényli az eszetlen tűzharcot mellőző, a bújkálásra és a lopakodásra kihegyezett játékokat. A Ubisoft évekkel ezelőtt ügyesen figyelt fel erre a kelendő műfajra és a Tom Clancy-világot felhasználva megalkotta a Splinter Cell-sorozatot és Sam Fishert, több millió játékos legnagyobb örömére. Habár a széria első három része már egyáltalán nem mai darab, azért érdemes odafigyelni rájuk, hiszen most kevesebb mint 2000 forintért megkapjuk mind a hármat. Sam Fisher pedig hamarosan visszatér az ötödik részben, így az érkezéséig lehet nosztalgiázni, osonni, kúszni, mászni, hátulról támadni. Élvezetesebb számítógépes időtöltést ennél aligha tudunk elképzelni... «

5.

» SINS OF A SOLAR EMPIRE

Értékelés: 88%
Ára: 3990 Ft

A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a Sins of a Solar Empire, hiszen olyan űrstratégiát kaptunk általa, amire nagyon régen nem volt példa – legalábbis ilyen kiváló minőségben. Közeli bolygók és távoli naprendszerek felfedezése, uralomra törés brutális támadásokkal vagy ügyes taktikázásokkal vagy akár a diplomáciai lehetőségek kihasználásával. Ez volt az a játék, amely nem a grafikájával, hanem a rendkívül összetett rendszerével hódított: fejlődő hajók, offenzív és defenzív képességek és egyedi tulajdonságok a szintlépéseken túl is. Mindez egy epikus történet keretében, kiváló multiplayerrel, ahol akár tíz hadvezér is összemérheti az erejét. Ha nem a látványra, hanem a tökéletesre csiszolt játékmenetre esküszöl, akkor ez a te játékod, négyezer forintért a bolondnak is megéri. «

BOMBANŐK ÉS CSONKOLT ŰRLÉNYEK

Úgy tűnik, a játékipar egyik visszatérő vicce, a Duke Nukem Forever fanyar csattanót kapott: miután a 3D Realms leállította a fejlesztését, szinte kizárt, hogy valaha is játszhatunk vele. De miért is tartott ki 12 évig a felhajtás a játék körül? Természetesen az előző rész, a Duke Nukem 3D sikere miatt.

írta» STÖKI

Aki azt gondolja, hogy a Duke Nukem 3D volt az első Duke Nukem játék, nagyon téved. Az egyszerű platform- és akciójátékokban utazó Apogee (ami később aggatta magára a 3D Realms nevet) ugyanis már 1991-ben és 1993-ban készített két programot Duke Nukem és Duke Nukem II néven. Ezekben mutatkozott be a címszereplő hidrogénszőke izompacsirta Duke, aki a jövőben rúgta szét a Földet megtámadó idegenek hátsóját, és két mészárlás között mindig jutott ideje arra, hogy csajozzon egyet. A két program kétdimenziós, hagyományos akciójáték volt és semmivel nem emelkedett ki a tömegből – el is felejtettük volna őket, ha a cég az idők szavának engedelmeskedve nem vált 3D-re, és nem gyártja le jó időben, jó megoldásokkal a Duke Nukem 3D-t (egyébként nem találunk még egy ilyen szerencsés – vagy ha úgy tetszik, jó üzleti érzékről tanúskodó – momentumot az Apogee/3D Realms karrierjében).

KISZABADULVA A KÉT DIMENZIÓBÓL

A legendás játék 1996 elején jelent meg, fél évvel megelőzve a Quake-et, ami éppen elég volt ahhoz, hogy rácsodálkozzunk újszerű technikai megoldásaira (amik aztán a Quake érkezésével még abban az évben el is avultak). Igaz, hogy az ellenfelek nem 3D-s objektumok voltak, hanem sprite-ok, de a Doomok hamis 3D-jét (a Doomban ugyebár fel és le nem mozoghattunk) valós 3D váltotta fel. A Duke Nukem 3D a Descenttel és a Terminal Velocityvel együtt az első játékok között volt, amiben teljesen szabadon lehetett mozogni. Duke Nukem kiszabadult a két dimenzió fogságából, és már hátrakétával röpdöshetett a felhőkarcolók között. A siker másik titka a hamisítatlan Duke-hangulat volt, amihez az is kellett, hogy a készítők magasról tojjanak a korhatár-kategóriákra: a hidrogénszőke herceg káromkodott, tobzódott a vérben és meredek beszólásokkal oltotta a sztriptíztáncosokat. A főellenfelek kivégzése pedig emlékezetesen undorító maradt: a második főszörnynek például Duke letépte a fejét, majd ráült a nyakára és azt tette, amit normális emberek egy porcelán alkalmatosságon ülve szoktak elvégezni. Apropó, a Duke Nukem 3D egy percig sem vette magát komolyan (erre jó példa az egyik fegyver, a kicsinyítő lézer), és a fejlesztőknek az önironikus poénok mellett arra is jutott energiájuk, hogy más játékokat és filmeket piszkáljanak: a programban lehetett találkozni például a Doom főhősének hullájával és a karóba húzott Indiana Jonesszal.

DUKE XBOX 360-ON IS

A játék az egyszemélyes first person shooterek egyik etalonja lett (multiban nem volt annyira sikeres, a Quake közeli megjelenése mellett azért sem, mert a premierje idején még nem támogatta a netes játékot), és természetesen kismillió hivatalos, félhivatalos és rajongói barkácskiegészítő jelent meg hozzá. Később több konzolra is portolták (legutóbb tavaly szeptemberben Xblox Live Arcade-re), a 3D Realmsnél pedig 1997-ben elkezdték fejleszteni a folytatást, amire a 12 év alatt 20 millió dollárt költöttek el (a teljes sztorit lásd a Gondolatébresztőben). Minden rajongó sajnálhatja, hogy mindez hiába történt.«

»DUKE NUKEM ÉS A NOSZTALGIA«

A szerkesztőség számos tagjának nagyon sok kellemes élménye fűződik a Duke Nukem 3D-s epizódjához, hiszen már mindannyian igen közeli kapcsolatot ápoltunk a PC-kkel, mikor ez a játék megjelent. Volt, akinek ez volt az első számú kedvenc a korszak FPS-ei közül, Bate pedig csillogó szemmel számolt be azokról a pillanatokról, mikor a középiskolában hamarabb mentek be a suliba, hogy a számítógép-terembe belógva lenyomhassanak néhány DN3D party-t. Ugyanilyen büszkén emlékezett vissza arra is, hogy ez volt az a játék, ahol az órák után végre revansot vehetett a német tanáron...

A játékvilág megint szegényebb lett egy legendával. A világ leghíresebb vaporware-je, a „Majd ha kész lesz"-díj verhetetlen kategóriagyőztese, minden idők legemlékezetesebb soha be nem fejezett játéka, a Duke Nukem Forever már nem fogja meglepni a rajongókat azzal, hogy egyszer mégis csak elkészül. A fejlesztők lehúzták neki a rolót, ami egyrészt szomorú, másrészt egy ilyen döntés természetes jelenség a művészetekben és a szórakoztatóiparban, így a játékpiacon is.

írta» STÖKI

A Duke Nukem Forevert még 1997-ben kezdte fejleszteni a 3D Realms, miután a Duke Nukem 3D című first person shooterük egy évvel korábban óriási siker lett. A lövöldözős játék hangulatban verhetetlen volt a megjelenésekor, de fél évvel rá kijött a Quake és beállította a technikai etalont: világossá vált, hogy a Duke Nukem 3D motorjára nem lehet folytatást építeni (azért egy külön játékban, a Shadow Warriorban csak lehúzták még egy bőrt az engine-ről). A kezdeti időszakban ezért húzódott a fejlesztés, aztán hamar kiderült, hogy az új motor összerakása kicsit tovább tart, mint azt a 3D Realmsnél gondolták. Sőt, egy idő után lehetett látni, hogy az el sem készült motort már kezdik lekörözni a vetélytársak. A készítők tehát fogukat szívva kidobták az addig elkészült alapokat, és elölről kezdték a munkát – ráadásul ezt többször is eljátszották az elmúlt 12 évben. Az átgondolatlan projektvezetésről tanúskodó hasonló fiaskók miatt a Duke Nukem Forever 2009 elejére sem készült el, és ez már nagyon nem tetszett a játék egyre kevésbé reményteli kiadójának, a Take Two-nak.

»Lesz itt még Duke Nukem játék. Csak nem Forever lesz a címe.«

MESE A 12 MILLIÓ DOLLÁRRÓL

Mint azt az utólagos híradásokból össze lehetett rakni, a dolog valahogy úgy történt, hogy a 3D Realms pénzt kért a kiadótól, mondván, zsozsó nélkül nem tudja befejezni a maratoni fejlesztési idejű játékot. Némi huzavona után a Take Two beintett, a 3D Realms pedig május 6-án bejelentette, hogy leállítja a projektet, és szélnek ereszti a fejlesztőket, akik a Duke Nukem Foreveren dolgoztak. Pár nappal később a kicsapott jómunkásemberek elkezdtek képeket és videókat szivárogtatni a játékból – ezekből nagyjából annyi derül ki, hogy technikailag nem formabontó, viszont annál hangulatosabb folytatásról maradtunk le. Néhány jelenet egészen végleges közeli képet mutatott, amit különösen szívet fájdító élmény volt látni. A Take Two lépésére sem kellett sokáig várni: a 3D Realms bejelentése után éppen egy héttel beperelte a fejlesztőcéget szerződésszegésért. Mint az borítékolható volt, elkezdődött a sárdobálás, és kiderült, hogy mindkét fél kicsit másként emlékszik arra, hogy pontosan ki tartozik kinek és mennyivel. A Take Two azt hangoztatta, hogy több millió dollárt ölt a játékba, és a 3D Realms egészen pontosan 12 millió dolláros szerződést rúgott fel azzal, hogy nem fejezte be a Duke Nukem Forevert. A 3D Realms ezzel szemben úgy nyilatkozott, hogy ők egy cent előleget sem kaptak a Take Twotól. Bár a kiadó valóban átutalt nekik 2,5 millió dollárt, azt a fejlesztőcsapat egy másik játék készítésére kapta, a Duke Nukem Foreverre pedig még a GT Interactive adott 400 ezer dollárt 1998-ban. A GT-t viszont 1999-ben felvásárolta

az Infogrames, ami később eladta a Take Twonak a Duke Nukem Forever kizárólagos kiadási jogait – az említett 12 millió dollárért. A 3D Realms egyébként azt is elárulta, hogy eddig összesen mennyi pénzbe került a játék fejlesztése: potom 20 millió dollárba. Céges ügyvéd legyen a talpán, aki ebben a számháborúban átlátja, kinek van igaza.

EL NEM KÉSZÜLT ÁRUK FÓRUMA

Egy ilyen Duke Nukem-kaliberű bukta a játékvilág nagy szenzációja tud lenni, pedig a vaporware (vagyis a már-már hihetetlenül régóta készülő szellemi termék) természetes jelenség a szórakoztatóiparban és a művészetben. Itt van például ez a cikk: két hete rendelte meg tőlem Bate, én azóta halogattam nyamvadt hétezer kataker megírását, és a cikk az utolsó pillanatban készült el, amikor Bate már kezdte feladni a reménykedést – ez is egyfajta vaporware, ha úgy vesszük. Az én esetemben csak egyszerű lustaságról van szó, aminek nincs túl nagy következménye, de egy játékon sok ember dolgozik együtt, elcsúszhatnak a projektek a munkaszervezésen, a finanszírozáson, jogi kérdéseken, és még tucatnyi banánhéjon. Aztán ha a csúszás jelentős, egy idő után a játékból szinte automatikusan vaporware lesz, amihez sokszor az is hozzájárul, hogy a fejlesztők évekig nem adnak hírt a készülő programról. Mondhatni, a vaporware-ré válás sokszor a felhajtás része, a Diablo II-t, a Daikatanát és a Warcraft III-at is vaporware-ré kiáltották ki, mielőtt megjelentek, most pedig a Starcraft II-vel kapcsolatban emlegetik sokat a jelzőt. De akadnak durvább példák is, például a 9 év fejlesztés után debütáló Too Human, a 8 évig készülő Dark Sector, a hét évig húzódó S.T.A.L.K.E.R., vagy a Duke Nukem Forever mellett a másik nehézsúlyú késő a Prey, amit 1995-ben kezdtek el fejleszteni, végül 2006-ban jelent meg (igaz, az eredeti koncepcióhoz már nem sok köze volt). A vaporware annyira fogalommá vált, hogy a Wired magazin már évek óta megválasztja az előző év meg nem jelent termékeit.

VAPORWARE-EK MINDENÜTT

Persze nagy hírértéke van annak is, ha egy vaporware végül el sem készül. Erre is lehetne példákat sorolni szép számmal (Warcraft Adventures, Ultima Online 2, Dungeon Keeper 3, hogy csak néhányat említsünk), és minél hosszabb fejlesztési idő után bukik el a projekt, annál nagyobb a hírverés körülötte – vitathatatlan, hogy a Duke Nukem Forever eddig verhetetlen e téren. De ez is normális jelenség, a filmiparban is láthatunk hasonlókat, szegény Terry Gilliamnek például több filmje is becsődölt, legutóbb egy Don Quijotéról szóló alkotás, aminek a díszleteit tönkretette egy hurrikán. Pozitív példa – már nem a végeredményt, hanem a megvalósulás tényét tekintve – Kevin Costner híres-hírhedt filmje, a Waterworld. A film fejlesztési költségei az egekbe kúsztak, több hetet rá kellett húzni a forgatásra, ezért jó ideig a levegőben lógott, hogy a stúdió lelövi a projektet és hagyja veszni sok millió dollárját, mielőtt a sokból még több lesz. Végül a forgatókönyvet is megnyesegetve csak összehoztak valami filmszerű izét. De a zeneiparból is lehetne példákat hozni (lásd a Guns'n'Roses legutóbbi albumát), a vaporware-ré válás kockázata mindenhol az üzlet része

NEM HALT MEG, CSAK ALSZIK

Visszakanyarodva a Duke Nukem-sztorira: bár konkrét összegeken marakodnak a felek, itt sokkal inkább a Duke Nukem névért megy a harc. A 3D Realms ugyanis nem zárt be, csak a fejlesztők nagy részétől vált meg. A tervek szerint a jövőben több Duke Nukem játékot fog licencelni, esetleg egyik-másik fejlesztésébe bele is folynak majd. A Take Two ezt szeretné minden erejével megakadályozni, és amikor még jóban voltak a 3D Realmsszel, fel is ajánlották nekik, hogy megveszik a Duke Nukem nevet, de a fejlesztők mostani nyilatkozatai szerint a kiadó csak zsebpénzt adott volna a brandért. Akárhogy is, Duke Nukemmel valószínűleg fogunk még találkozni. Mert a bukott vaporware-ek természete az, hogy valamilyen formában visszajárnak kísérteni – mint ahogy Gilliam meg nem valósult filmjéről is dokumentumfilm készült. Csak idő kérdése, hogy a szőke macsó herceg újra megjelenjen a monitorunkon.«

SZEREZZ BE KÉPREGÉNYEKET KÉNYELMESEN A MEGÚJULT COMICSINVESTEN KERESZTÜL!
Angol és magyar nyelvű képregények, mangák a legnagyobb választékban!
VIDEOJÁTÉKOK is kaphatók!
A LEGNAGYOBB CÍMEKKEL, IGAZI KLASSZIKUSOKKAL:
Resident Evil, Metal Gear Solid, Final Fantasy, Devil May Cry, Silent Hill, Tekken és még sok más!
A magyar nyelvű képregény- és mangakötetek 15-30%-os kedvezménnyel kaphatók!
E-MAIL: info@comicsinvest.hu
COMICS INVEST .HU

D, a vámpírvadász

Copyright © 2008 by Digital Manga, Inc.

JÁTÉK-MENTŐÖV

írta» TIKA

MENTOOV@PCGURU.HU

FABLE 2

Üdv Gurusok!
A fent említett játékkal lenne két problémám:
1: A Gonosz a Lidérclápon című küldetésben nem tudom kinyiffantani a Sikoltó szellemet, ami a Vérkőn tombol! Ugyebár a többi ilyen szellemet úgy kell legyőzni, hogy kis mini ivadékokat idéz, és ha ezeket lenyírjuk, akkor egy ideig támadhatjuk szabadon! Ám ez a bestia úgy 5 percenként csinál ilyet, és utána sem lehet megsebezni!
2: A Kincses sziget küldetésnél elakadtam! Miután a szigeten összeszedtem 9 kincset, a tizediket nem találom, pedig az ebem mindkét képességéből (harc, kincskeresés) maxcsillagos!
Armadia

1. A módszer itt is ugyanaz. Addig kell a megidézett lényeket ölni, amíg el nem sötétedik a képernyő, és akkor lesz sebezhető a lidérc. Tehát azt figyeld, hogy mikor vált tónust a háttér, és akkor adjál neki. Esetleg előfordulhat, hogy valamelyik kis imp beragad egy sarokba, és nem tudod ezt az állapotot előhozni, ilyenkor jól nézz körül.
2. A kincsek lelőhelyei: egy van a hajóroncs hátulsó részén (1), aztán ússz ki a tengerre a lebegő hordókhoz, fordulj meg, innen látod a part rejtett részét, ahol megtalálod a következőt (2). A sziget közepe felé haladva találsz egy helyet, ahonnan le lehet ugrani a törött hajó másik felére, ott a harmadik (3), illetve egy sziklán az előző ugrási ponttól balra is van egy (4). A nagy vízesés mögött szintén van kincs (5), aztán a vízesésnél lesz egy kis medenceszerű rész, ebben lemerülve is találsz egyet (6), illetve elástak még egyet a közelben (7), valamint a fák mögött is lesz egy (8). Ha elhagyod ezt a részt, balra a falnál egy fabarikádot széttörve feltárul egy barlang, ott az utolsó előtti (9), illetve ezt a barlangot elhagyva le tudsz ugrani az utolsóért (10).

SPELLFORCE 2

Helló!
A SpellForce2 Shadow Wars című játékhoz szeretnék egy kis segítséget kérni. A The Steel Shore nevű pályán vagyok, és a To the Blood Temple a feladatom, de nem tudom, hogy kell a tüzeket begyújtani. A neten azt olvastam, hogy ez az európai verziók hibája és egy patch-et kell feltenni. A patch-et letöltöttem, de a gurus játékhoz sajnos nem jó, ezért szeretném a segítségedet kérni. Ha tényleg egy játékhiba, akkor hol tudok letölteni megfelelő patch-et, ha pedig nem hiba, akkor mit rontottam el?Előre is köszönöm.
László

A http://tinyurl.com/rbvnsw oldalon ott az európai tapasz, de szerintem nem ez a hiba. A tüzeket csak a helyes sorrendben lehet begyújtani, tehát a következő sorrendben menj oda a hősöddel az ötszög csúcsaihoz: bal felső, jobb alsó, legfelül a középső csúcs, bal alsó, és jobb felső csúcs (az érkezési helytől nézve a dolgot). Égtájak szerint is leírom, hátha úgy könnyebb: nyugati, délkeleti, északi, délnyugati, és keleti.

BOLT

Hi PC Guru és Tika!
A Volt játékkal lenne problémám, ott is a Bounce Back-nél. Bolttal már mentem, aki sajnos elvesztette minden szupererejét, és most Pennyvel kéne bejutni az irányítóterembe. Az Enchanced Vision azt mutatja, hogy a piros gépnek a bigyójával kéne valamit csinálni, de hiába minden, nem sikerül. A nagy ajtót meg nem tudom kinyitni.
Ui.: Ne végigjátszást küldjetek, mert eddig mindent magamtól csináltam.
Remélem, tudtok segíteni nekem.
Roland

Nem cifrázom, szóval menj vissza a pálya legelejére és mássz fel jobbra a létrán, ott egyértelmű lesz, látod majd, hogy mi maradt ki.

BIOSHOCK

Szevasztok!
Megakadtam a Bioshock című játékban. A Research Laboratories részen vagyok. Langford irodájába berongyolok, kinyitom a széfet, és nincs benne semmi. A széf továbbra is villog sárga színben. Elhagyom az irodát, de az utat jelző nyíl továbbra is az irodába mutat. Mi lehet a gond?
Válaszotokat előre is kösz!
Üdv!
lacimester

Elég sok helyen említik ezt a bugot, mármint hogy a széf üres, de úgy látom se az oka, se a megoldása nem egyértelmű. Az 1.1 tapasz (http://tinyurl.com/p36kx2) néhány esetben gyógyírt hozott, másoknál az Arcadiából ki, majd vissza módszer működött (illetve egy korábbi checkpoint visszatöltése), mindenesetre van egy tuti javaslatom: a http://tinyurl.com/rao9oq oldalon van egy fullos mentés, amit ugyan csak (ingyenes) regisztráció után lehet letölteni, de ezzel a kritikus pont könnyen átugorható.

FALLOUT 3

Hi Guru team!
Segítségeteket kérném a Fallout 3-hoz.
1. Amikor keresem az apámat, és részt veszek abban a virtuális valóság világban, nos, ezt a részt csak úgy tudom megcsinálni, hogy a kislány feladatait hajtom végre? Vagy van másik megoldás is? Mert a kislányért rossz jellempontokat kapok. Az egyik nő magyaráz valami házról, de ha oda bemegyek, nem találom a vészleállítót vagy micsodát. Hogy lehetne ezt még máshogy is megcsinálni?
2. Az elkóborolt androidot hol találhatom meg?
3.Végigvittem a játékot, és hallottam, hogy a 101-es bunkerbe visszavisz a fő küldi. De mégse történt ez meg. Hogy tudok mégis visszamenni a történet szerint?
4. És még valami. Történt egy kis balesetem anno azzal a PC Guru újsággal, amiben a játékról volt egy tippek-trükkök cikk. Nos, azt a lapszámot hogyan tudnám újra beszerezni?
Hát ennyi lett volna.
A válaszokat előre köszönöm.
HURT

1. A szimulációs feladatnak valóban két megoldása van, az egyik, amit Te is leírtál, hogy Betty beteg küldésein keresztül jutunk át (rossz karma), illetve a másik az idős hölgy, aki felhívja a figyelmed, hogy az elhagyott házban van egy vészleállító terminál (jó karma). Az említett házikóban tárgyakat látsz, amelyeket ha megérintesz, hangokat adnak ki, és ha megtalálod a helyes sorrendet (dallam), elő fog jönni a terminál. A helyes szekvencia: rádió, kancsó, törpe, kancsó, tégla, törpe és kólásüveg.
2. A holokazetták gyűjtésével kezdődik a feladat, és ha megtalálod a specifikus darabot, csak utána mehetsz Pinkertonhoz (Rivet City, Broken Bow - délnyugat, very hard ajtó, 100-as lockpick, vagy a http://tinyurl.com/rbkayj képen a sárga x-nél a víz alatti bejárat), és Pinkerton elmondja, hogy Rivet City biztonsági főnöke az android...
3. Az élet vize (The Waters of Life) küldetés után, ha a Vault 101 közelében mászkálsz, a Pipeboy-on érkezik egy vészjelző szignál, és ez indítja be azt a szálat, ami visszavisz a bun-

kerbe. Tehát nem a főszálon jutsz el oda, csak annak mentén.
4. A terjesztésnek írj egy e-mailt, hátha akad abból a számból még 1-2 példány.

THE PATH

Üdv néktek, Gurusok!
Talán a májusi számban Kredenc tesztelt egy "The Path" nevű játékot. Feltettem a gépre, elindult, megy. Egy hibával: nem látom Piroskát! Elvileg csak külső nézetes lenne (látnom kéne a főszereplőt), és nincs nézetválasztó gomb. Mintha kifelejtették volna a játékból. Kerestem patchet, de erre a problémára még nem találtam megoldást.
Ismét hozzátok fordulok, mert eddig mindig megbízható, jó segítők voltatok. Csak így tovább!
Viktor

Jobb egérgomb a játék parancsikonján az asztalon, aztán Tulajdonságok, majd a Cél mezőbe az exe után írd be, hogy Q3DStart.q3d. Tehát valahogy így kell kinéznie a sornak: "X:\Program Files\The Path\PathViewer.exe" Q3DStart.q3d.

DIABLO 2

Csá!
A Diablo 2-vel lenne gondom, fel akarom rakni a gépemre a játékot, de mindig mikor telepítem, valami cinematic disket kér. Én viszont nem kaptam ilyet, mit csináljak, ha nem tudom sehogy sem megoldani? A CD eredeti.

Valahol hiba van a történetben. A Diablo 2 ugyanis 3 darab CD-ből áll: Install, Play és Cinematic... Ha bármelyik hiányzik, a telepítés nem lehetséges. Ha elveszett, akkor sajnos nincs tovább, ha nem volt a dobozban, akkor pedig tessék reklamálni az üzletben.

BATTLEFIELD 1942

Hello PC Guru team!
Megvan nekem a Battlefield 1942 nevű játék és a napokban elővettem, hogy egy kicsit nosztalgiázzak. Elindítom a multit (mert elvégre azzal akarok játszani), és itt a baj: kéri az 1.61-es patchet, de nem tudom sehonnan se letölteni! Kérlek titeket, hogy mondjátok meg, hogy honnan tudom megszerezni!
Előre is köszöni hű előfizetőtők: Watchman

A http://tinyurl.com/qeqag4 oldalról letöltheted. A Battlefield 1942: Incremental 1.5 -> 1.6 Client Patch nevezetűt keresd a listában, illetve van már 1.61b verziószámú, de azt csak az 1.6-osra lehet telepíteni, szóval mindenképp először a fent nevezett tapaszt kell begyűjtened.

CRASHDAY

Hello!
A problémám a Crashday nevű játék indításakor van. A gépem (1.3Ghz proci, 512MB RAM, Ati x1650) vinné a játékot, de amikor elindítom, fekete képernyő fogad. Próbáltam már -skipvideo paraméterrel is, de akkor se megy, csak hang van. Tudnátok segíteni?
Hű olvasótok,
Marci

Az 1.1-es tapasz javította az ATI kártyákkal való nyűgjeit a játéknak, speciel a fekete képernyős hibát is. A http://tinyurl.com/ht275 oldalról letölthető a javítócsomag.

COD4

Tisztelt PC Guru team!
Nem tudnátok megmondani, hogy csökkentsem a pingemet a Call of Duty 4 multiplayerében?
Előre köszönöm:
RyaN

A ping kizárólag a kapcsolat, és az internetszolgáltatás minőségén múlik, tehát ha a háttérben nincs adatforgalom, mondjuk nem futtatsz torrentet, vagy bármi más neten kommunikáló programot (ha igen, értelemszerűen ezeket zárd be), akkor gyakorlatilag nincs mit tenni. Vagy válts szolgáltatót, vagy keresd azokat a szervereket a COD4-ben, ahol még elfogadható a válaszidő...

CALL OF JUAREZ

Hello Tika!
Most töltöttem le a PGO-ról a Call of Juarez demóját. Elindítom a telepítést és ezt írja ki: "C:\DOCUME~1\GRHNYI~1\Asztal\JTKOK\1\COJSPD~1.EXE Az NTVDM CPU meg nem engedett utasítást talált. CS:0fc6 IP:01d5 OP:63 6f 6d 2e 20".
Nem tudod, mi lehet a baj?

Nagy valószínűséggel ez egy trojan vagy valami hasonló baci, szóval komoly víruskeresőket eressz a rendszeredre csökkentett módban. Illetve a másik lehetséges eset (az MS legalábbis ez dobta ki a hibára), hogy a rendszerfájlok sérültek, ez esetben talán a rendszervisszaállítás opció segíthet, vagy egy komplett újratelepítés.

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Hi Tika!
Megvettem a COD 5-öt, jó is a game, de az 1.4-es patch telepítése után (multiban) 5 perc játék, és kiírja, hogy: "corrupted file/memory (120148)". Újrahúztam a játékot, most már 3 mp után írja ki ezt a hibaüzenetet. Mi a gond/teendő?
Kösz: madahun

Van egy igen erős tippem, miszerint FRAPS-ot használsz, ugyanis mostanában megszaporodtak ezek a hibajelenség-kommentek a fórumokon, szóval állítsd le a FRAPS-et, és úgy próbáld. Talán valami interferencia lehet a Punkbuster és a FRAPS között mostanság...

POP WARRIOR WITHIN

Sziasztok!
Légy szíves segíts! Nagyon fontos! A Prince of Persia Warrior Within, miközben betölti a játékot, egyszerűen kilép, és ezt írja ki: the game stopped responding! Pedig megvan a minimum rendszerkövetelménye a játéknak! A segítségeteket előre is köszönöm.
Egy olvasótok:
Gábor

Az Ubisoft fórumán a következőket javasolják: engedélyezd a vertical sync opciót, és ha így sem működne, akkor a monitor frissítési frekvenciáját állítsd át 60Hz-re, illetve a videokártyád Control paneljén a 3D alkalmazásoknál az "Application Controlled"-re állj rá, azaz az alkalmazásokhoz igazodjanak a beállítások.

BATTLEFIELD 2

Kedves PC Guru!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy megrendeltem interneten a Battlefield 2 Complete Collection-t. Felraktam mindent, de a két Booster Pack-hez regisztráció kell. Itt a probléma!
Megpróbáltam regisztrálni a kézikönyvben leírt oldalon, de ezt a hibát írja ki miután kitöltöttem az adatokat: "The following error has occurred: Address Unintelligible".
Már kb. 10 napja minden nap megpróbálok regisztrálni, de nem megy. Kérlek, segítsetek!
Üdv: orangen

Sokaknak van ezzel mostanság problémája. Két járható út van, az egyik, hogy az EA kiadott egy új telepítési/aktiválási útmutatót (hogy ez mennyiben új, azt nem tudom), mindenesetre a http://tinyurl.com/oqjjsc oldalon megnézheted. Ám ha így sem menne, amire volt precedens bőséggel, akkor az EA-vel kell felvenni a kapcsolatot (http://eahu.custhelp.com/cgi-bin/eahu.cfg/php/enduser/home.php?p_sid=PSW15Cxj), és manuálisan megcsinálják neked a regisztrációt.

VEGYES

Helló!
Bocsi, hogy ilyesmivel zaklatlak, remélem, válaszolsz a levelemre. A következő lenne a problémám:
Szeretem az FPS-eket, de a mai piacon nem találok számomra megfelelőt. Az olyan stílusúakat kedvelem, mint a RainbowSix3 és a Ghost Recon, s ezek kiváltására keresnék valami hasonlót. Valami olyasmit, amiben nincs öngyógyulás, meg gyógyszeres csomag, stb., élethűek a fegyverek, a sebzés, és oda-vissza érvényes az 1-2 golyó aztán halott az ember. Amiket én találtam a frissebbek közül, az egyedül a GRAW2, de az meg csúnyán szaggat még minimumon is (amit nem értek, mert elvileg jó hozzá a konfigom), valamint az AI elég rossz benne. Arra szeretnélek kérni, hogy ajánlj ezekhez hasonló FPS-t, hátha csak az én figyelmemet kerülte el valamelyik játék.
Előre is köszi!
Üdv! Jozeff

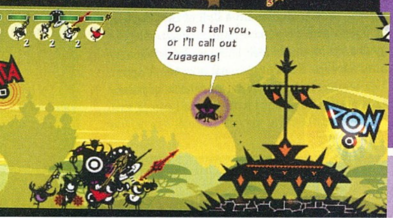
Az Operation Flashpoint-ot mindenképp próbáld ki, illetve a folytatásának tekinthető ArmA-t, rendőr szerepkörben pedig a SWAT sorozat (3-4) úgyszintén hozza az általad felsorolt kritériumokat. Továbbá multis berkekben van egy ingyenes jóság, America's Army néven, ez megint csak beleillik a képbe. Nem utolsó sorban, erősen ajánlanám a Call of Duty 4-et is, ez ugyan nem csapatközpontú, ráadásul öngyógyulós, de az utóbbi idők leghangulatosabb militáris darabja. Rainbow Six-ből már van Vegas 1-2, viszont ha a GRAW2 nem ment a gépeden, ez is necces lehet.

»fejlesztő: Pyramid/Interlink »kiadó: Sony »platform: PSP »multiplayer: 1-4 játékos

Újra szólnak a harci dobok

A tavalyi év egyik meglepetésjátéka volt a Patapon, a PSP kézikonzol mind a mai napig egyik legjobb programja, ami szinte mindenkit elvarázsolt, aki a kezébe vette. A zseniális játéknak most megérkezett a folytatása, ami egy hajszállal sem marad el az elődjéhez képest, sőt...

írta» BATE



Azok érdekében, akik tavaly kimaradtak a Patapon őrületből, gyorsan vegyük át az alapokat. A játék műfaját tekintve egy akció-stratégia, aminek az a legnagyobb különlegessége, hogy az irányítás ritmus alapú, és az egyszemű lényekből álló törzsünk kommandírozásához csupán négy gombra van szükségünk. A történet szerint mi személyesítjük meg a kis lények istenét és dobszólókkal vezethetjük őket csatákba. Ahogy említettem, az egész irányítás a ritmusra épül, a pályákon a háttérben hallható zene ütemére kell nyomkodnunk a gombokat, így adva ki a parancsokat a Pataponok számára. Van előrenyomulás (Pata-Pata-Pata-Pon – négyzet, négyzet, négyzet, kör), támadás (Pon-Pon-Pata-Pon – kör, kör, négyzet, kör) és védekezés (Chaka-Chaka-Pata-Pon – háromszög, háromszög, négyzet, kör). A negyedik gombunkat (X, ami a Don) akkor használhatjuk, mikor varázsolni akarunk és itt még egy külön minijátékon is át kell verekednünk magunkat, ha az szeretnénk, hogy a természeti mágiáink (pl. szél és eső) tökéletesen működjenek. A ránk váró pályákon nincs más dolgunk, mint eljutni a pálya elejéről a végére a parancsok segítségével és közben legyakni mindenkit, aki a szemünk elé kerül. Habár ez elsőre igen egyszerűnek hangzik, valójában nem könnyű a dolog, hiszen egyrészt mindig figyelni kell a ritmusra, másrészt idővel igen kemény ellenfelekbe botlunk, akiket csak akkor tudunk legyőzni, ha kellő mértékben feltápoltuk a kis katonáinkat. Ha egy pályán sehogy sem sikerül átverekedni magunkat, akkor vissza kell mennünk a régebbi helyszínekre, hogy az újrajátszással új felszereléseket és tárgyakat szerezzünk, amelyekből egyre erősebb katonákat gyárthatunk. A stratégiánk része az is, hogy a kis lényeink kasztokra oszlanak (közelharcos, dárdás, nyilas, lovas) és nem mindegy, hogy mikor melyik csatában használjuk őket (mindenkinek vannak gyengeségei és erősségei). Maga a játékmenet egy egyszerű rendszeren alapul, de a program mégis biztosít kihívást számunkra, és e mellé még a kivitelezés is magáért beszél: a pályák és a lények dizájnja példaértékűen elbűvölő és a zenék is tökéletesen el lettek találva – nem véletlen, hogy a PSP-s társadalom nagy része hetekig dúdolgatta magában, hogy Pon-Pon-Pata-Pon.

> »Pon-Pon-Pata-Pon! Pata-Pata-Pata-Pon! Chaka-Chaka-Pata-Pon!«

A FOLYTATÁSBAN...

Igazából az első rész annyira el volt találva, annyira jól sikerült, hogy a rajongók már szimplán azzal is megelégedtek volna, ha megkapják ugyanazt, csak új pályákkal, új szörnyekkel. Persze a Sony és a fejlesztők nem érték be ennyivel, a Patapon második része megőrzött mindent az első felvonásból és tovább bővítette a játék repertoárját, ezáltal tovább fokozva

a hihetetlenül addiktív játékélményt. A történet szerint – mert itt az is van – a kis kompániánk a játék elején hajótörést szenved Earthend keresése közben, így ismét egy meglehetősen lepusztult társaságot kell felfejlesztenünk és egy furcsa legenda nyomába erednünk. Az alapok semmit nem változtak, így akik játszottak az első epizóddal, azok már a kezdő pályákon azonnal nyeregben érzik magukat és magabiztosan dobolnak a hőseiknek, annak reményében, hogy elvezetik őket a végső dicsőségbe. Ami mindenképpen üdvözlendő, hogy ezúttal jóval hosszabb történet vár ránk, mint az első részben. A játék során lehetőségünk lesz teljesen új kasztokat kifejleszteni a már megismertek mellé (lesznek például repülő, varázsló és robotkarral rendelkező egységeink), de a legnagyobb dobás, hogy ezúttal egy (nevesíthető) hős is helyet kapott a játékban, egy kis figura, aki elvesztette az emlékezetét, ami azzal a nem elhanyagolható tulajdonsággal jár, hogy megváltoztathatja a kasztját minden egyes csata előtt. Ha éppen arra van szükség, akkor lehet belőle baltát lóbáló Dekapon, de akár lóra is pattanhat és Kibaponként ronthat az ellenfelekre – a harcok előtt nem kell mást tennünk, mint kiválasztani, hogy melyik az éppen megfelelő karakterosztály számunkra és hősünkre aggatni az adott típushoz tartozó legjobb eszközöket (mert ugye ezekből is több fajta áll majd a rendelkezésünkre). Ha ez még nem lenne elég, nevesített karakterünk nemcsak alakot tud váltani, de a csaták során egyetlen gombnyomással előhívhatjuk az extra támadását, amivel igen komoly sebzést tud mérni az ellenünk felvonuló szörnyekre vagy a teljesen új ellenséges törzs tagjaira.

> »Amerikában dobozos formában már nem is kapható a Patapon 2, csak letöltve lehet beszerezni. A Sony valószínűleg így teszteli, hogy milyen lesz a fogadtatása az új UMD nélküli PSP-nek...«

ÉSSZERŰSÖDÉS

A játék nemcsak új karakterekkel és szörnyekkel gyarapodott, de volt idő néhány ésszerűsítésre is. Most is van például Fever mód, ami akkor jön elő, ha elég sokáig hiba nélkül dobolunk a törzsünknek. Ha sikerül harci lázba hoznunk a csapatot, akkor ők gyorsabban mozognak és több sebzést képesek bevinni az ellenfélnek. Elrontani persze nem nehéz a dobolást, és sokszor éppen azon múlik egy pálya, hogy mennyi ideig vagyunk képesek fentartani a Fever állapotot. Ezúttal a program egy sikoltó halálfejjel figyelmeztet, ha elvétjük a ritmust, így ha elég ügyesek vagyunk, tudjuk korrigálni a dobszólót, és nem esünk ki az olykor életmentő harci lázból. Ugyanígy a karakterek gyártására alkalmas fejlesztési fa is ésszerűsödött, hiszen amíg az első részben nem nagyon tudtuk, hogy a különböző összegyűjtött nyersanyagokból milyen lényt hozhatunk létre, most már egy szépen kidolgozott rendszerben pontosan látjuk, hogy milyen típusú lényeket tudunk kreálni az összetevőkből, sőt, ha megtetszik egy adott típus, akkor ugyanazon kaszt katonáit simán átalakíthatjuk ebbe a formába. Az már csak hab a tortán hogy ezúttal már szintet is lépnek a kis harcosaink, egészen tízes fokozatig tápolhatjuk őket.

MULTIMÓKA

A Patapon 2 nem csak a single player játékmeneten újított, de ezúttal már multiplayer lehetőségeink is vannak, akár három másik barátunkkal együtt (wireless vagy netes kapcsolattal) hajthatunk végre küldetéseket – ilyenkor mindenki a saját hősével vesz részt a küzdelemben. Ahhoz, hogy részt vehessünk a multis harcokban, a single playerben szerzett tojásokra lesz szükség (ezeket a nagy szörnyektől szerezhetjük meg), és ha éppen nincs senki, akivel játszhatnánk, akkor sincs baj, mert csatába vonulhatunk a gép által irányított karakterekkel.

SZÓLJON HANGOSAN AZ ÉNEK...

Nincs mit titkolni, a Patapon második része bőven túllépett az első rész nyújtotta élményen és nemcsak a játékmenet ésszerűsödött, nemcsak multival bővült a kínálat, de a zene is a javára fejlődött és még olyan apróságokra is odafigyeltek a fejlesztők, hogy az első résznél jóval több töltőképernyőt pakoljanak a játékba. A Patapon a maga nemében zseniális alkotás volt, és ennek ellenére is sikerült még tovább csiszolni a játékmenetet, új elemekkel bővíteni a stratégiát, több tucat kellemes órát szerezve ezzel a játékosoknak. Talán mondanunk sem kell, de a PSP-tulajdonosoknak természetesen ez is kihagyhatatlan darab.«

»Én már jó előre szóltam, hogy nem jó ötlet zargatni az ideges pulykákat.

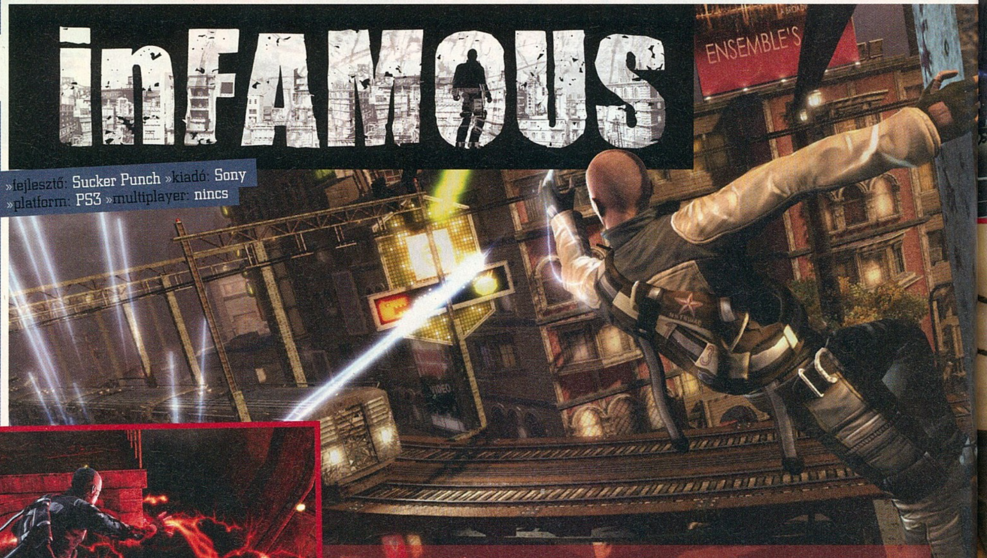
GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»90%

»A Patapon 2 túlszárnyalta az elképzeléseinket, új egységek, új szörnyek, újragondolt és finomított játékelemek és még multiplayerre is jutott energia. Minden elismerésünk a fejlesztőké.

PRO »Új egységek, saját hős, multiplayer és még jobb zene, mint az első részben.

KONTRA »A játékot még mindig nem lehet úgy szüneteltetni, hogy ne vesszen oda a kis csapatunk...

»90%«



»fejlesztő: Sucker Punch »kiadó: Sony »platform: PS3 »multiplayer: nincs

»Tisztára, mint a Twin Peaks – Tűz, jöjj velem!

»Uri Geller hozzánk képest nyeretlen kezdő, egy Merlin-díjas kókler

Az aljas megváltó

Híres vagy hírhedt? Nem ugyanaz; más erő, más motiváció, más megítélés – mégis olyan vékony a határ. Egy senki emberfelettivé lesz és a hatalom, mellyel rendelkezik óriási! Te mihez kezdenél ebben a helyzetben?

írta» DARTHS

A Sony érezhetően ráhúzott a jó exkluzív játékok terén, hiszen a másik oldal miatt néha eléggé árválkodott a fényes fekete dobozka. De a helyzet kezd egyre inkább kiegyenlítődni, ugyanis megérkezett az inFamous, egy isteni sandbox matéria – kis sarkítással az Xbox 360-exkluzív Crackdown PS3-as leszármazottja. Ám ezúttal Cole McGrath, egy mezei biciklisfutár kapja a főszerepet: a kezében fölrobbanó energiagömb romba dönti a játék fiktív világát, viszont ő maga nem hal bele a detonációba, sőt: szupererő birtokába kerül...

KISÜTÖM A SZEMEDET, HA NEM NÉZEL SZÉPEN!

A sztori elcsépeltnek tűnhet, mert az is, ám mégsem sablonhegyek zúdulnak az arcunkba, hanem hellyel-közzel tisztességes, egyedi elképzelést próbáltak belecsempészni Cole életébe. Kellően csavaros, de sajnos sok részletet nem tudtam felfogni, mert az akció sűrűje közepette annyit beszélnek, hogy képtelenség követni, ki miért rágott be kire. A vége viszont odaver, sőt egyértelmű folytatást sejtet, olyannyira, hogy ezzel mintha az inFamous 2 lenne előkészítve, úgy, hogy közben semmit nem vesz el a játékostól a végigjátszás utáni beteljesedés-érzetből. Na de ne menjünk ebbe bele, játsszátok végig, és meglátjátok. Most, hogy megbeszéltük a játék végét, folytassuk a látványvilággal, mely igen meggyőzőre sikeredett. Távolról gyönyörűen néz ki minden, az elektromosság effektjei, a robbanások mind-mind rendkívül látványosak, viszont a környezet eléggé egyhangúvá válik egy idő után, és azért a GTA IV-ben látottakhoz szokott játékost ez már nem elégíti ki. Összességében láttunk már szebbet is, csúnyábbat is, mégis az inFamous összességében reme-

A játék ingame átvezetői meglehetősen bénára sikeredtek, nem úgy, mint a fő sztoriszál közti jelenések, melyek vérprofi képregényes ábrázolással lettek megalkotva, mindenféle szempontból kielégítve az igényességre vágyó közönséget...

»A kép bal felső sarkában Raiden mester mosolyog elégedetten

»A képből nem derül ki a lényeg: vajon most repül vagy zuhan?

kül fest HDMI kábelen keresztül egy megfelelő TV-n, abban biztosak lehettek. És ez nem kis dolog, hogyha azt vesszük, egy teljesen nyílt, három közepes szigetre tagolt világot barangolhatunk be mindenféle töltés nélkül – persze a helyszínek csak szépen apránként nyílnak meg előttünk. Ebből fakadóan előfordulnak lassan betöltődő textúrák, de ez nem megy a játékélmény rovására.

MEGMÁSZLAK, MINT ALTAIR JERUZSÁLEMET!

A lényegre térve: a fentebb megpendített nyílt világban bárhova eljuthatunk. Ugyan az épületekbe nem mehetünk be, de Altair csak irigykedő pillantásokat vetne Cole-ra, ha látná, milyen akrobatikus ruganyossággal képes felmászni bárhová. Minden kiálló felületen talál fogást, és játszi könnyedséggel juthat egyre feljebb. Nem beszélve az épületeket összekötő elektromos vezetékekről, melyekre ráugorva túlfűtött energiáinak köszönhetően csúszkálhat, és némi figyelemmel és ügyességgel vezetékről vezetékre ugrálva átszelheti az egész szigetet. A metrósíneken is hasonló módon száguld végig, mely rendkívül látványos és praktikus nagyobb távok gyors leküzdése szempontjából. Szóval fantasztikusan hozták össze a játék ezen részét is, hihetetlenül felemelő élmény cikázni a háztömbök között és a falmászás animációi is olyannyira természetesen hatnak, hogy meg sem fordul a fejünkben: amit látunk, az sutba vágja a fizika és a gravitáció törvényeit. Mindezek mellett főhősünknek különböző képességei is vannak, melyek többségét fejleszthetjük is, annak függvényében, hogy milyen pozitív vagy negatív hőssé kívánunk válni. Az inFamousben rengeteg morális döntést kell hoznunk, ami meghatározza karmánkat, azaz hogy jellemünk milyen irányba fejlődjön. El kell döntenünk, mit akarunk: hogy szeressenek, vagy féljenek minket a népek. Segíthetünk önzetlenül az embereknek, vagy a túlélés érdekében a saját önös érdekeinket képviselve is cselekedhetünk. Ennek olyan szempontból van lényege, hogy a pórnép miként reagál a jelenlétünkre (ujjonganak és fényképeznek bennünket, esetleg szidják a felmenőinket és meg akarnak lincselni) vagy éppenséggel milyen irányba fejleszthetjük különleges képességeinket. Pozitív és negatív jellemmel is más irányba fejlődhetünk, sőt vannak olyan extrák, melyek csak gonoszként, illetve csak jóként válnak használhatóvá. Persze ezek fejlesztéséhez XP-re van szükség, amit a harcok közben vagy éppen az elvégzett küldetésekért kaphatunk. Ahogy haladunk előre a történetben, újabb és újabb erőket fedezünk fel, méghozzá úgy, hogy egy adott település áramellátását visszaállítjuk és masszív megawattokat vezetünk keresztül testünkön. Ennek hatására újabb irányba teljesedhet ki Cole ereje, melyet ilyenkor a játék egy rövidke videó formájában mutat be és a pálya hátralévő szakaszán ezt az új tudást gyakoroltatja velünk egy csatornában. Onnan kiérve aztán az újonnan megismert tudást belevehetjük napi repertoárunkba, így tanulunk meg egy idő után repülni, elektromos bombákat dobálni, vagy például elképesztően látványos és tápos ég- és földindulást megidézni, ami garantáltan kifektet mindenkit.

»Az inFamous igazi hiánypótló alkotás, hiszen a Playstation 3 eddig nem büszkélkedhetett igazán szabad játékmenettel bíró játékkal«

EZ A VÁROS JOBB BŰNÖZŐKET ÉRDEMEL!

Feladatok terén meglepően tág lehetőségek várnak ránk, hiszen megannyi, kicsit sem sablonos mellékküldetést szedhetünk össze: az egyszerű halandók szokatlanul fantáziadús feladatokat adnak, melyek megoldását XP-vel illetve megbecsüléssel díjazzák, de ezek között is vannak olyan küldetések, melyek alkalmával morális döntéseknek nézünk elébe. Apropó, ha már morális döntések: a főküldetés során szinte minden alkalommal választhatunk két lehetőség közül (egyik magasztos, a másik aljas), de ezek semmilyen formában nincsenek kihatással a sztorira, még ha a játék így is próbálja beállítani. Ha már ennyi válaszút elé kerülünk, az ember elvárná, hogy legalább kétféle befejezés legyen - de nem, minden esetben ugyanaz a végkimenetel, sajnos nincs rá behatásunk. Kipróbáltam a kritikus pillanatokban mindkét alternatívát, de mindannyiszor ugyanaz volt a végeredmény – szemetek! Mondom ezt azért, mert mindkét választás esetén meghal például az a bizonyos nagyon fontos személy, és azt hinné az ember, hogyha a másik lehetőséget választja, akkor a cimbora túléli a helyzetet és minden happy. De nem, úgyhogy nincs mit tenni, a keserű kétségbeesés segítségével nem lesz nehéz a legnegatívabb, azaz inFamous státuszba eljutni, ahol aztán kiteljesedik az erőnk. Ezzel az erővel pedig azt kezdünk, amit akarunk, és szükség is lesz rá; sem a sima ellenfelek, sem a főellenségek nem fognak kímélni... «

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Egy élő akkumulátor bőrébe bújva garázdálkodni egy fiktív világban, ami megannyi lehetőséget tartogat, mindenképpen felemelő érzés.

PRO »A nyílt világ, amiben bárhova felmászhatunk, remek látványvilággal és észbontó elektromos erővel társul...

KONTRA »A környezet lehetne változatosabb, morális döntéseink pedig lehetnének erősebb hatással is a történetre...

»89%«

»Vidám személyiségünk és humorunk szó szerint felvillanyozza a környéket

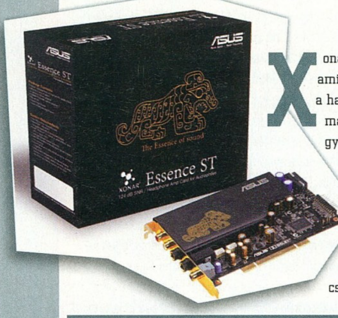
HŰSÍTŐ TRIUMVIRÁTUS
ARCTIC COOLING ALPINE 11

Az Arctic Cooling leginkább remek ár/teljesítmény aránnyal rendelkező hűtési megoldásairól ismert a felhasználók körében, s a jelek szerint a most bejelentett Alpine 11 hűtők is ezt a hagyományt folytatják.

Három új processzorhűtővel bővült a cég termékpalettája, az Alpine 11 GT 80mm-es, 500-2000rpm sebességű ventilátorral bír, s legfeljebb 70W fogyasztású CPU-khoz ajánlják. Az alapkivitelű Alpine 11 ventilátora már 92mm-es, fordulatszáma pedig 900 és 2000 között változhat, ez a verzió legfeljebb 90W energiafelvételű processzorokhoz használható. A legnagyobb, Pro modell szintén 92mm méretű légkavaróval bír, aminek 500-2000rpm között mozoghat a fordulatszáma, s maximum 95W fogyasztású CPU-hoz alkalmazható. A GT zajszintje 17dBA, míg a két nagyobb modellé 19dBA. Mindhárom új hűtő ventilátora PWM szabályozással és folyadékcsapággyal rendelkezik. Érdemes még kiemelni, hogy – a Socket 775 mellett - mindhárom hűtő felszerelhető lesz a várhatóan a harmadik negyedévben érkező Socket 1156 foglalattal ellátott alaplapokra is. A sima Alpine 11 ára 10 USD, a GT verzióé 8 USD, míg a Pro változaté 14 USD körül mozog a webáruházakban, hazai elérhetőségükről még nincs információ.«

HANGULATFELELŐS
ASUS XONAR ESSENCE ST

Az alaplapi integrált audio chipek fejlődésével a dedikált hangkártyák meglehetősen a háttérbe szorultak az utóbbi időben, az Asus azonban nem adja fel, újabb csúcskategóriás hangkártyát dobott a piacra.



Xonar Essence ST névre hallgat az új csodakártya, aminek kialakításánál kiemelt figyelmet fordítottak a hangminőségre. Erre szükség is volt, hiszen mi mással is lehetne a potenciális vásárlókat meggyőzni, amikor az átlagos alkalmazásokra egy szokványos alaplapi kodek is megfelel. A gyári leírás szerint a kártya 124dB jel-zaj aránnyal rendelkezik, torzítása pedig tízezred százalékokban mérhető. A digitális hangreprodukció egyik kulcseleme a minél pontosabb órajel és az ebből fakadó minél alacsonyabb jitter. Ezért az Essence ST speciális, nagypontosságú órajel-generátort kapott a jobb hangminőség érdekében. A külső zavaró jelek kiszűrését gondosan tervezett árnyékolás segíti. Az áramkörökben a Hi-Fi-ben használatos minőségi alkatrészeket, pl. Burr-Brown DAC chipet és Nichicon Fine Gold kondenzátorokat alkalmaznak. A csatlakoztatott fejhallgatók minél jobb meghajtásáról egy külön fülerősítő gondoskodik, amihez 32 és 600ohm közötti impedanciával rendelkező fejhallgatókat csatlakoztathatunk. A kártya egy külön megvásárolható, H6 típusjelű panel segítségével tehető majd 7.1 csatornássá. Az Essence ST elérhetőségével és árával kapcsolatban egyelőre nem közölt információkat a gyártó.«

TITKOSÍTOTT TÁROLÓ
BUFFALO HDS-CU2

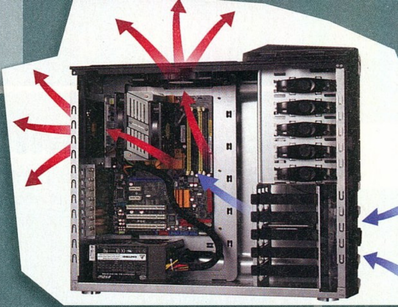
Az elsősorban tárolóegységeiről ismert Buffalo most egy olyan külső merevlemezt mutatott be, ami a szokásos funkciók mellett lehetővé teszi a rajta tárolt adatok automatikus titkosítását is.

Az alkalmazott 128 bites AES (Advanced Encryption Standard) titkosításhoz saját hardvert használ az új meghajtó, így ez a művelet egyrészt nem igényel külön erőforrást a számítógéptől, másrészt teljesen automatikusan, a háttérben zajlik. Kétféle beállításra is lehetőségünk van. Az egyik esetben egy jelszóval védhetjük a teljes meghajtó tartalmát, a másik opció választásakor pedig az egyes fájlokhoz külön-külön is kérhetünk jelszavas védelmet. A HDS-CU2 egyelőre kétféle verzióban kerül forgalomba, a kisebbik 500GB, míg a nagyobbik 1TB tárolókapacitással rendelkezik majd. Csatlakozófelület terén semmilyen extrával nem találkozhatunk a specifikációkat böngészve, hiszen mindössze egy szál USB 2.0 port árválkodik a készülékház hátulján. A 45 x 175 x 156 mm méretű és 1.1Kg tömegű egység Windows 2000 SP3, XP, 2003, Vista illetve Mac OS 10.4 operációs rendszerekkel működik együtt. A termék megjelenésének idejét és várható árát egyelőre nem közölte a gyártó.«

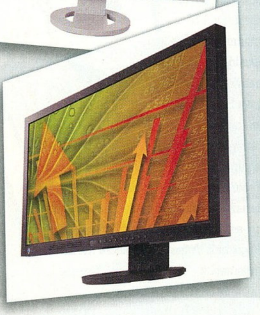
SZELÍD SZÖRNYETEG

COOLER MASTER HAF 922

A Cooler Master egy új számítógépházat mutatott be, ami a cég HAF (High Air Flow) családjában debütál, s összesen nem kevesebb, mint hét ventilátort lehet egyszerre belepasszírozni.



Elegáns fekete színben pompázik az acélból készült HAF 922, aminek némi vöröses izzás kölcsönöz ördögi külsőt. Az előlap tetején elhelyezett I/O panelen a két USB 2.0 és három audio csatlakozó mellett eSATA portot is találunk. A ház hátlapján 7+1 PCI kártyának alakítottak ki bővítőhelyeket. Szintén itt láthatóak a vízhűtés számára előkészített furatok. Összesen 5 külső 5.25" méretű (ebből egy átalakítható 3.5" méretűre) és 5 belső, 3.5" méretű meghajtó elhelyezésére nyílik mód, amelyek mindegyike szerszám nélkül szerelhető. A házban alul kap helyet a tápegység, ami optimálisabb a hűtés szempontjából. Ha már szóba került a hűtés, akkor elérkeztünk a HAF 922 nagy erősségéhez, mivel a rengeteg beépíthető ventilátor miatt kisebb tornádókat megszégyenítő légmozgás hozható létre benne. Az előlapon és a ház tetején egy-egy 200mm-es, 700rpm-es (19dBA) légkavaró dolgozik. A hátlapon egy 120mm-es, 1200rpm-es (17dBA) ventilátor kapott helyet. Fentiek mellett a ház aljába opcionálisan egy 120mm-es, oldalra pedig egy 200mm-es vagy két 120mm-es ventilátor építhető be. Az ATX és Micro-ATX kompatibilis HAF 922 árát és piacra kerülésének dátumát egyelőre nem hozta nyilvánosságra a gyártó.«



VAN OTT VALAKI?

EIZO EV2023W EV2303W

Az Eizo két olyan új monitort mutatott be, amelyek egyik legérdekesebb tulajdonsága, hogy automatikusan kikapcsolnak, ha épp senki sem ül előttük.

A két új monitorban debütáló megoldást EcoView Sense-nek hívják, ami lényegében egy olyan érzékelőt takar, ami azt figyeli, hogy van-e valaki a monitor előtt (különbséget tud tenni élő személyek és élettelen tárgyak között). Ha 40mp-ig nincs ott senki, akkor kikapcsol a monitor, ha pedig ismét odaül a felhasználó, akkor automatikusan ismét bekapcsol. Az EV2023W 20" méretű VA panellel bír, aminek felbontása 1600x900 pixel, (dinamikus) kontrasztja 3000:1, a betekintési szög mind vízszintes, mind függőleges irányban 178 fok. A nagyobbik EV2303W már 23"-os panelt kapott, de ez csak TN kivitelű, viszont 1920x1080 képpontos, natív kontrasztja 1000:1, betekintési szöge pedig 160 fok. Mindkét monitor 250 cd/m2 fényerővel rendelkezik, a számítógéphez a szokásos DVI vagy D-Sub aljzatokon keresztül csatlakoztathatók. Fentiek mellett érdemes még megemlíteni, hogy mindkét készülék rendelkezik TCO Displays 5.0 és EPEAT Gold minősítésekkel. Mire a Guru jelen száma hozzátok kerül, már kaphatóak lesznek az új Eizo megjelenítők, a kisebbik 385, míg a nagyobb 460 USD körül kelleti majd magát, hazai elérhetőségről lapzártakor még nem áll rendelkezésre információ.«

KÉTES DICSŐSÉG

ÚTON A MAC-ES GTX285

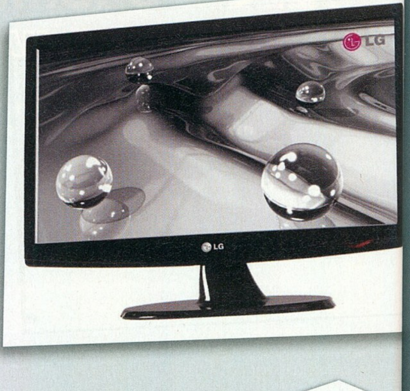
Az NVIDIA – ha már a PC-s vonalon nem nagyon tud labdába rúgni mostanában – igyekszik terjeszkedni és kihasználni az AMD Mac-es piacán fellépő szoftveres nehézségeit.

Az asztali Mac Pro munkaállomásokba rendelhető Radeon HD4870-ek magukon kívülálló problémák miatt egyelőre nem annyira megbízhatók, mint PC-s vonalon, és bár az Apple igyekszik folyamatosan javítani a hibákat, a felhasználók nemtetszésüket nyilvánítják ki a különböző fórumokon. Mivel az újdonsült slágertermék, a HD4890 nem érhető el az almás gépek esetében, az NVIDIA a létező legerősebb egymagos megoldást kívánja belevenni az Apple repertoárjába, amely természetesen a GTX285-öt jelenti. Tehetik mindezt azért, mert a Mac Pro alapjáraton is drága gép, így szinte már fel sem tűnik egy ekkora VGA felára, másrészt meg energiamenedzsmentben a GTX-ek mérföldekkel megelőzik a HD4870-et. A termék semmiben nem tér el a PC-s verziótól, sőt továbbra is két DVI kimenettel rendelkezik, így nem támogatja az Apple újdonsült mini Display Port szabványát. A kártyákat az eVGA gyártja és alapból támogatni fogják a CUDA és OpenCL programozási szabványokat. A Mac Pro-hoz rendelhető videokártyák (fel)áráról egyelőre nem látott napvilágot információ.«

FEKETE EMINENCIÁS

LG W2243T

Az LG egy új, kedvező árú monitort mutatott be, ennek ellenére a fényes fekete készülékházba Full HD felbontású panel került.



A műszaki adatokat átböngészve egy átlagos tudású, mindennapi használatra megfelelő monitor képe bontakozik ki előttünk. Bár a típusszám 22" méretű kijelzőt sugall, valójában 21.5" a látható képméret. Úgy tűnik a régi szép CRT-s idők után kénytelenek leszünk ismét hozzászokni az ilyen kis marketingtrükkökhöz. A 16:9 oldalarányú TN panel felbontása 1920x1080 képpont, azaz – mint a bevezetőben is említettük – Full HD. A natív kontraszarány 1000:1, ami a TN panelek között jónak számít, ehhez társul a 30000:1 arányú dinamikus kontraszt, ami így leírva igen jól mutat, de nincs túl nagy gyakorlati jelentősége. A betekintési szög vízszintes irányban 170, míg függőleges irányban 160 fok, ez teljesen szokványosnak mondható, akárcsak az 5ms-os késleltetési idő (szürkéből szürkébe). A maximálisan 300cd/m2 fényerőt biztosító monitor fogyasztása 40W körül alakul. Számítógéphez a megszokott DVI vagy D-Sub portokon keresztül lehet kapcsolni. A W2243T itthoni elérhetőségéről egyelőre nem kaptunk információt, a neten 180USD körüli összegért lehet megrendelni.«

SZIRÉNEK ÉNEKE

MSI SYREN

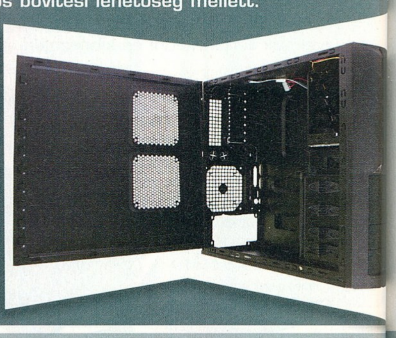
Az MSI három új, a Syren-vonalba tartozó terméket mutatott be, amelyek közül a SyrenPhone Gaming headset és a SyrenSound X-Fi hangkártya tarthat igényt a játékosok érdeklődésére.

Egy mini sztereó hangszórópárt találunk még az új hármasban, de ez sokkal inkább a notebooktulajdonosok, mint a megszállott játékosok számára lehet érdekes.
A SyrenSpeaker egyébiránt fekete vagy fehér színben érkezik, USB-n kapcsolódik a számítógéphez és 2x1W teljesítményű digitális erősítővel rendelkezik. Ez 1.5" méretű, Neodymium mágnesekkel ellátott hangszórókat hajt meg. A PCI Express foglalatba illeszkedő, 7.1 csatornás SyrenSound X-Fi hangkártya Creative CA0110-es hangchippel rendelkezik és támogatja az EAX Advanced HD 4.0 szabványt. A 104dB jel-zaj aránnyal és 0.007% torzítással bíró kártya külön árnyékolást kapott az elektromágneses zavarok kiszűrése és a jobb hangminőség érdekében. A család harmadik tagja a SyrenPhone gaming headset, ami USB porton keresztül kapcsolódik a számítógéphez. Mikrofonja irányított karakterisztikával rendelkezik, ami segíti a nem kívánatos zajok kiszűrését. A 40mm-es, Neodymium mágnesekkel szerelt hangszórók 10Hz és 20KHz között dolgoznak. A termékek piacra kerülésének dátuma és várható ára egyelőre nem ismert.«

FEKETÉBEN KÍVÜL-BELÜL

NZXT BETA

A NZXT bemutatta új, midi toronyházát, ami ideális lehet arra, hogy otthont nyújtson egy játékra is megfelelően erős konfigurációnak, hatékony hűtés és számos bővítési lehetőség mellett.



Teljesen feketébe burkolózik az NZXT új számítógépháza, hiszen nem csak kívül, de belül is befestették az acélból készült géplakot. Az előlap tetején fellelhető I/O panel semmi meglepetéssel nem szolgál, a manapság elvárható USB, audio és eSata portokat találjuk rajta. Az előlap alsó részén a szellőzőrácsok speciális kialakítást kaptak, ami – a gyártó szerint – a jobb levegőáramlást, s ezzel a hatékonyabb hűtést szolgálja. Összesen négy darab 120mm-es ventilátort találunk a Betaban, egy elöl, egy hátul, kettő pedig oldalt kapott helyet. Utóbbiak kiemelt feladata a CPU és VGA-kártya hűvösen tartása. Az előlapra egyébként a gyári helyett egy vastagabb ventilátort is – pl. Scythe Kaze – beépíthetünk a jobb hatásfok érdekében. Az ATX kompatibilis ház fogadni tudja a nagy méretű, 10.5" hosszú VGA kártyákat is. Meghajtóhelyből 4 külső, 5.25" méretű és 5 belső 3.5" méretű áll rendelkezésre, amelyek mindegyike szerszám nélkül szerelhető.
Lapzártáig nem kaptunk információt a ház itthoni elérhetőségéről, de mire jelen számunk megjelenik, a neten már bizonyosan rendelhető lesz, a tervek szerint 50 USD körüli árra számíthatunk.«

BARÁTSÁGOS KEMENCE

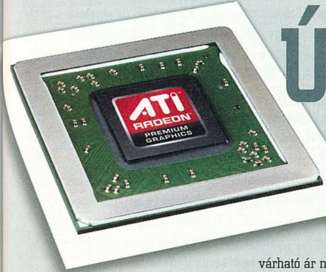
PIONEER BDR-2203

A Blu-ray messze nem tudta olyan gyorsan átvenni a DVD-k helyét, mint amire sokan számítottak, a gyártókon mindenesetre nem múlik, most a Pioneer jelentkezett egy újabb íróval.

Megjelenésükkor még ezer dollár körül jártak a Blu-ray írók, mostanra ennek nagyjából a negyedénél tartunk és várhatóan még tovább csökkennek majd az árak. Erre szükség is van, mert a DVD technológia nem adja könnyen a bőrét, s ha a Blu-ray ki akarja söpörni a piacról, akkor ellenállhatatlan érveket kell felmutatnia. A Pioneer új írója igyekszik mindent megtenni az ügy érdekében, a viszonylag elfogadható ár mellett nyolcszoros írási sebességet ígér a felhasználóknak mind a 25GB-os, egyrétegű BD-R, mind az 50GB-os, kétrétegű BD-R DL lemezek esetén. Ez annyit jelent, hogy előbbit nagyjából 15 perc, míg utóbbit fél óra alatt tudja teljesen teleírni. A BD-RE és BD-RE DL lemezek esetén kétszeres, az egyrétegű DVD-k használatakor 16-szoros, míg a kétrétegűeknél 8-szoros írási tempóra számíthatunk. Újraírható DVD-ket nyolcszoros, sima CD-R-t 32-szeres, újraírhatót pedig 24-szeres sebességgel készíthetünk. A meghajtóhoz mellékelik a CyberLink PowerDirector, PowerDVD és Power2Go alkalmazásokat. Itthoni árat és elérhetőséget még nem tudunk, az Egyesült Államokban 250USD-t kérnek a meghajtóért.«

VIHAR ELŐTTI CSEND RADEON HD 5870

Az AMD egymás után ontja a jobbnál jobb videokártyákat, még épp csak megérkezett a HD 4890, és a jelen számunkban tesztelt HD 4770, a netes pletykák máris újabb csúcsragadozókat emlegetnek.



Úgy tűnik ezen a nyáron az nVidiánál nem csak a kánikulától fognak izzadni a céges meetingeken, hanem valószínűleg inkább a konkurencia miatt. Az AMD folyamatosan ontja a jobbnál jobb ár/teljesítménnyel büszkélkedő VGA kártyákat, s ha ez nem lenne elég, (nem hivatalosan) ügyesen szivárogtatják a következő szörnyetegük műszaki paramétereit is, megindítva ezzel az erre érzékeny hardcore játékosok nyálelválasztását. A pletykák szerint HD 5870 néven érkezik majd az egychipes, míg HD 5870 X2 néven a kétchipes verzió, mégpedig idén júliusban. A GPU-k természetesen 40nm-es technológiával készülnek majd. A HD 5870 GPU-ja 900MHz-es (X2 – 950MHz) órajelen dübörög, effektív memóra órajele pedig 4400MHz (X2 – 4600MHz) lesz. Háttértárként 1GB (X2 – 2x1GB) GDDR5 memória szolgál majd, ami 256 bites (X2 – 2x256bit) sínen kommunikál a GPU-val. A DX11 és Shader Model 5.0 kompatibilis grafikus vezérlő 32 ROP (X2 – 64 ROP) egységet tartalmaz majd, az elméleti fillrate 28,8 Gpixel/s (X2 – 60,8 Gpixel/s) lesz. Mivel még hivatalosan be nem jelentett termékről van szó, így értelemszerűen sem a a megjelenés dátuma, sem a várható ár nem ismert. A hivatalos bejelentésig az összes említett adat spekulációnak tekintendő.«

TÖKÉLETES MÁSOLAT

SEAGATE REPLICA

A Seagate egy új, remek designnal megáldott külső meghajtót dobott a piacra, ami képes folyamatosan és automatikusan biztonsági mentést készíteni PC-nk merevlemezéről.

Nehéz lenne eltúlozni a biztonsági mentések fontosságát, főleg ha olyan adatokat tárolunk a számítógépünkön, amelyek csak nagyon nehezen vagy egyáltalán nem pótolhatók. Ezzel általában tisztában is van a felhasználók nagy része, de mivel a mentések rendszeres készítése meglehetősen unalmas, favágó jellegű tevékenység, ezért sokan nem foglalkoznak vele kellőképpen. Aztán amikor beüt a krach, akkor fogjuk a fejünket és megfogadjuk, hogy ezután mindig mindent elmentünk, de általában a lelkesedés nem tart túl sokáig. Nos, a Seagate most a fenti problémára kínál kényelmes megoldást Replica nevű termékével, ami leveszi a vállunkról a biztonsági mentések készítésének lélekölő terhét. A tervezésnél az egyszerűségre törekedtek, így a Replica nemes egyszerűséggel a teljes merevlemez tartalmát elmenti, „abból gond nem lehet" alapon. Ráadásul a szoftvere a háttérben fut és folyamatosan végzi a megváltozott tartalmú fájlok archiválását. További előny, hogy nem csak egy, hanem több PC adatait is elmenthetjük rá.

A Replicára 5 év garanciát vállal a gyártó, az egy PC-s (250GB) változat 130, míg a több PC-hez használható (500GB) 200 USD-be fog kerülni, itthoni árát és megjelenésének idejét egyelőre homály fedi.«

A CSEND EREJE

SHARKOON SILENTSTORM CM

A Sharkoon a SilentStorm CM fantázianév alatt három új tápegységet jelentett be, amelyek – a kábeldzsungel elkerülése érdekében – modulárisk kivitelűek.

Elegáns fekete színben pompáznak a tápok, ezüst ventilátor ráccsal megspékelve, de ennek persze csak akkor van jelentősége, ha átlátszó oldallapos házzal rendelkezünk. Mindhárom tápegységben 135mm méretű ventilátort találunk, aminek fordulatszáma az aktuális hőmérséklet függvényében alakul, s ettől függően 17-23dBA zajjal terheli környezetét. Hatékonyság tekintetében mindegyik modell 80% feletti mutatóval büszkélkedhet, ami megfelel napjaink elvárásainak és az energiatakarékossági követelményeknek. Az ATX 2.2 és EPS 2.91 kompabilitással bíró egységek használhatók az összes ma kapható Intel és AMD rendszerhez. Mindegyikük 4 12V-os ággal rendelkezik, amelyeken egyenként 18 Ampert bírnak kipumpálni magukból. A 20+4 illetve 4+4 tűs alaplapi csatlakozó mellett 6 Sata, 5 periféria- és egy floppy csatlakozót találunk, emellett a videokártyák plusz energiaellátásához szükséges dugók sem hiányoznak. Az új Sharkoon tápok májustól kaphatók, a 460W-os 80, az 560W-os 88, a 660W-os pedig 100 euróért kelleti majd magát, itthoni áraik még nem ismertek.«

ATOMIKUS ÉRINTÉS

SHUTTLE X 5000TA

A Shuttle-tól általában helyes kis „kocka" alakú gépekre számítunk, hiszen leginkább barebone-ban utaznak, most azonban valami egészen mással jelentkeztek.

Legújabb nettopjuk afféle „minden az egyben" asztali gép, ami ha már képernyőt is kapott, nem érte be egy sima verzióval, mindjárt érintésérzékeny kivitellel büszkélkedik. A 15,6 méretű, 1366x768 képpont felbontású kijelzőt integrált GMA950 grafikus vezérlő hajtja meg, így a 3D teljesítményt el is felejthetjük, de ez a gép nem játékra készült. Processzorként egy 1,6GHz-en ketyegő Intel Atom 330 Dual Core szolgál, amihez alapkiépítésben 1GB DDR2 társul (2GB-ra bővíthető). A háttértár szerepét egy 160GB-os, 5400 percenkénti fordulaton dolgozó, 2,5" méretű merevlemez tölti be. A csatlakozók között 5 USB 2,0 portot, D-Sub aljzatot, valamint audio ki/bemeneteket találunk, s az n szabványú Wi-Fi sem maradt ki. A szolgáltatások körét négy az egyben kártyaolvasó, 1.3 megapixeles webkamera, 2x2W teljesítményű hangszóró valamint beépített mikrofon teszi teljessé. Érdemes még megemlíteni, hogy a gép hátsó támasza hordfogantyúként is szolgál. Az áramellátásról egy 65W-os, külső, ventilátor nélküli – azaz hangtalan – tápegység szolgál. A Windows Vista Home Basic-el szállított X 5000TA (az Egyesült Államokban X50 néven forgalmazzák) 500 Euro körüli összegbe fog kerülni, itthoni ára lapzártáig nem került nyilvánosságra.«

IONIZÁLT FILMEK

ZOTAC ION

Előző számunkban bemutattuk az első nVidia ION-ra épült rendszert az Acer AspireRevo „személyében", azóta számos gyártó rámozdult a témára, köztük a Zotac is.

Az Acerrel ellentétben a Zotac nem komplett géppel jelentkezett, hanem két olyan alaplappal, amikre a processzort is gyárilag integrálták. Így kiváló alapot jelenthetnek egy HTPC számára, erre a kis fogyasztású (ebből következően passzívan hűthető) Intel Atom processzor és a HD videók lejátszásához is elegendő erőt biztosító nVidia ION GPU a garancia. Az egyik alaplapra egymagos N230 proci, míg a másikra kétmagos N330 kerül, lényegében ennyi az eltérés a két lap között. A grafikáért felelős ION GPU 1100MHz-en dolgozik és 16 stream processzort tartalmaz, így a Full HD videók lejátszása sem jelent problémát. Kimenetként egyaránt kapunk VGA, DVI és HDMI portokat, ráadásul utóbbin 7.1 csatornás hangot is kivezethetünk a kép mellett. Memóriából két DIMM-foglalatba pakolhatunk összesen legfeljebb 8GB-ot, ami egy HTPC-be több mint elég. A szokásos USB és Sata portok (Raid 0,1, 0+1 is rendelkezésre áll) opcionálisan Wi-Fi adapterrel is rendelhetjük az alaplapokat. Az új Zotac deszkákat Japánban kezdik el forgalmazni, remélhetőleg hamarosan hozzánk is elérnek, de hogy pontosan mikor és mennyiért, azt még nem lehet tudni.«

GURU ÁLOMPC

Újabb hónap, újabb változás, méghozzá nem is kevés. Mindegyik konfigunk átalakuláson ment keresztül, legdrágább gépünk pedig ismét beküszott az egy milliós lélektani határ alá. Erősödött a forint, nincs min csodálkozni. Szinte még meg sem melegedett szegény HD4830 a belépő gépben, máris leváltotta a tavasz legjobb ár/értékű VGA-jának kikiáltott HD4770.

írta» HORVÁTH PATRIK

Javultak még az alaplapon található kondenzátorok és a tápegységből is eggyel erősebbet kapott a konfig, miközben ára lefelé mozdult el. A közkedveltnek számító Value összeállításban két dolgot változtattunk. Először is gyárilag tuningolt Radeonra cseréltük a sima HD4890-et, ami azért fontos, mert ezekkel a példányokkal el lehet érni az 1 GHz-es órajelet. Másrészt a hosszú ideje beszerezhetetlen Corsair CX400-as tápegységet kukáztuk és helyette a pár ezer forinttal drágább, de moduláris kábelezésű és erősebb HX450-et építettük be. Külön öröm, hogy ennek ellenére ez a konfiguráció is olcsóbb lett bő tízezer forinttal. Az egy milliós álomkonfigban mindössze procihűtőt cseréltünk egy jóval olcsóbb és halkabb megoldásra, a csúcskategóriás Powerből pedig kidobtuk a hosszú ideje ott lebzselő GTX280-at és helyébe a már említett tuningos Radeon HD4890 került – mondanunk se kell: jóval olcsóbban. A 32 GB-os MLC felépítésű SSD-t felváltotta a kétszer akkora kapacitással és saját vezérlő chippel bíró Corsair flash drive (melynek felépítése továbbra is MLC). Reméljük, nemzeti pénznemünk tovább erősödik és nyár elejére még kedvezőbb gépeket tudunk építeni Nektek. Addig is éljen az AMD Dragon platform!«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte EP43-DS3L	20 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	17 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax DDR2-800 CL5	12 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD4770 512 MB GDDR5	27 ezer
Merevlemez	Hitachi 750 GB (32 MB) SATA2	18 ezer
SSD-meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-331	10 ezer
Tápegység	FSP 400W PNF	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	5 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VK221D (1680x1050, TN)	40 ezer
Összesen (TFT nélkül)		131 ezer
Összesen (TFT-vel)		171 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	48 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	75 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	23 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4890 OC 1 GB	65 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	22 ezer
SSD-meghajtó	Corsair 64 GB MLC SATA2	41 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	26 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	43 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	30 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	36 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	26 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9	20 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	26" LG W2600HP (1920x1200, S-IPS)	131 ezer
Összesen (TFT nélkül)		505 ezer
Összesen (TFT-vel)		636 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte MA790X-UD4	27 ezer
Processzor	AMD Phenom II X3 710	30 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	4 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	12 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4890 OC 1 GB	65 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	22 ezer
SSD-meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech Z3e 2.1	18 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-690	18 ezer
Tápegység	Corsair HX450	20 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518 Batman Edition	8 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	68 ezer
Összesen (TFT nélkül)		283 ezer
Összesen (TFT-vel)		351 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-UD4P	63 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	75 ezer
Processzor hűtő	Cooler Master Hyper N520	9 ezer
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	23 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 295 1792 MB	125 ezer
Merevlemez	WD GreenPower 1,5 TB SATA2	37 ezer
SSD-meghajtó	Silicon Power 16 GB SLC SATA2	35 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRB Blu-Ray író	46 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	26 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-5500 5.1	102 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	19 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	28 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	54 ezer
Tápegység	Corsair HX620	32 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	38 ezer
Egérpad	Razer Destructor	10 ezer
TFT monitor	27" Samsung 275T+ (1920,1200, S-PVA)	249 ezer
Összesen (TFT nélkül)		722 ezer
Összesen (TFT-vel)		971 ezer

ÖLDÖKLÉS HÁZON BELÜL

A múltkori számban már előre vetítettük a címben szereplő videokártya érkezését, továbbá azt is, hogy kíméletlenül össze fogjuk ereszteni az új királynak számító Radeon HD4890-nel illetve megvizsgáljuk, mennyire veszélyes a GTX275 a zöldek leggyorsabb egymagos VGA-jára, a GTX285-re.

írta» Horváth Patrik

Teszt: nVidia GeForce GTX 275

Kétség sem férhet ahhoz, hogy a legjobb ár/teljesítményű videokártyákat ma az AMD gyártja, amely immáron hivatalosan fogja elhagyni az ATI márkanevet a jövőben piacra kerülő Radeonokról. Az NVIDIA a drágább régiókban az immáron közel egy éves GT200-as chip 65 és 55 nm-es példányaival próbálja felvenni a versenyt (több-kevesebb sikerrel) a vörösökkel, a középkategóriától lefelé pedig szinte teljes kudarc jellemzi a zöldeket. A több mint másfél éves G92 architektúra felett kezd nagyon eljárni az idő, gyakorlatilag sem a 9800GT (korábban 8800GT), sem a GTS250 (korábban 9800GTX+, azelőtt 8800GTS OC) nem hozza már az elvárt bevételeket, amely nem is csoda, hiszen a semleges vásárlók bizalma nagyon megrendült a cég iránt a sokadik átmatricázási botrány után. Bár nagyban folyik a GT300 fejlesztése, ősz előtt biztos, hogy semmit nem fogunk látni belőle, így addig csak úgy tudja kibekkelni a nehéz időszakot a cég, ha a meglévő készletből és fejlesztésekből gazdálkodik.

GPU LEGO – NVIDIA MÓDRA

Így kerülhetett piacra az első 55 nm-es GTX260 is, amely már 216 shadert tartalmazott az azonos nevű elöd 192-jével szemben. Ugyanígy jött létre a GTX285 is, amely a fejlettebb gyártástechnológián kívül pár MHz-es órajeltöbbletet is fel tudott mutatni az akkor leggyorsabb GTX280-nal szemben. Most pedig elérkezett az idő, amikor az AMD nem csak hogy olcsóbb, de azonos vagy jobb sebességre képes VGA-t tud prezentálni a nagyérdeműnek a csúcskategória alján, amire

MŰSZAKI ADATOK	HD4870	GTX260	GTX260 OC	HD4890	HD4890 OC	GTX275
GPU kódneve	RV770	GT200	GT200	RV790	RV790	GT200b
Gyártástechnológia	55 nm	65 nm	65 nm	55 nm	55 nm	55 nm
Shaderek száma	5x160	192	192	5x160	5x160	240
GPU (shaderek) órajele	750 MHz	576 (1242) MHz	650 (1400) MHz	850 MHz	915 MHz	633 (1404) MHz
Memória órajele (effektív)	3600 MHz	2000 MHz	2200 MHz	3900 MHz	4000 MHz	2268 MHz
Memória mérete	1 GB	896 MB	896 MB	1 GB	1 GB	896 MB
Sínszélesség	256 bit	448 bit	448 bit	256 bit	256 bit	448 bit
Memória sávszélesség	115,2 GB/s	112 GB/s	123, 2 GB/s	124,8 GB/s	128 GB/s	127 GB/s
ROP-ok száma	16	28	28	16	16	28
Textúrázók száma	40	64	64	40	40	80
MÉRÉSEK						
Stalker Clear Sky Benchmark 1680x1050 Ultra Detail DX10.1						
Day	35 (21)	33 (20)	37 (22)	40 (23)	42 (25)	42 (25)
Night	43 (25)	45 (25)	49 (23)	50 (27)	54 (29)	54 (26)
Rain	50 (32)	50 (31)	55 (31)	57 (36)	62 (33)	62 (32)
SunShafts	22 (16)	22 (14)	24 (15)	25 (18)	28 (20)	28 (18)
Call Of Juarez Benchmark 1680x1050	48 (22,3)	32,9 (19,7)	-	53,4 (29,8)	-	39,7 (20,5)
The Last Remnant Benchmark 1680x1050	-	97.14	-	97.11	-	113.8
Tom Clancy's HAWX 1680x1050 4xAA DX10.1	55	48	-	58	-	55
World In Conflict 1680x1050 Very High 4xAA 4xAF	38 (20)	40 (14)	-	41 (17)	-	44 (19)
Crysis 1680x1050 Very High 4xAA	21,7 (16,3)	18,6 (13,7)	20,8 (15,5)	24,1 (10,8)	25,7 (13,6)	22,5 (16,6)
Far Cry 2 1680x1050 Ultra Detail DX10	60,7 (36,4)	59,4 (37,5)	63,3 (40,5)	64,5 (39,5)	-	66,2 (41,2)
3DMark Vantage High - GPU Score	5569	5853	6619	6290	6941	7666
GTA IV 1680x1050 Max (View Distance 48)	39.9	38.3	-	39.28	-	39.9

* Zárójelben a futás során mért legkisebb érték.

»BEZÖLDÜLNEK A GEFORCE 9-EK«

Az Inno3D nagyon komolyan veszi a természet védelmét, így a mára kicsit megkopott GeForce 9-es szériából (9600GT, 9600GSO, 9800GT) energiatakarékos, ún. E-Save változatokat dob piacra. Közös tulajdonságuk, hogy a GPU órajele mindegyik modellen 50 MHz-cel alacsonyabb a referenciánál, cserébe viszont 1V-os feszültséggel is beérik. Ennek hatására üresjáratban 60, játék alatt pedig 40 százalékkal esznek kevesebb áramot, mint elődjeik. A visszafogott fogyasztás még egy változást hozott, amelynek a régebbi táptulajdonosok és a kábelbarátok egyaránt örülni fognak: eltűnt a hat tűs PCI Express tápcsatlakozó. A termékek ára egyelőre nem ismert, ahogy az sem, hogy fogja-e bármelyik nagykereskedés idehaza forgalmazni őket. A kezdeményezés okos, kár, hogy az erős konkurencia miatt valószínűleg nagyon hamar a süllyesztőben végzik majd ezek a kártyák is.

	GTX275 OC	GTX285
	GT200b	GT200b
	55 nm	55 nm
	240	240
	700 (1550) MHz	650 (1475) MHz
	2400 MHz	2480 MHz
	896 MB	1 GB
	448 bit	512 bit
	133,4 GB/s	158,72 GB/s
	28	32
	80	80
	46 (28)	43 (26)
	58 (26)	56 (27)
	65 (33)	64 (34)
	31 (20)	29 (19)
	42,7 (22,5)	41,7 (21,8)
	122.1	121
	58	59
	45 (18)	47 (22)
	24,6 (18,3)	24,7 (18,2)
	68,5 (41)	68,5 (42,2)
	8340	8235
	-	38.4*

*: kisebb érték a jobb

mindenképpen kell valami választ adni az amerikaiaknak. A GeForce GTX275 valójában egy minimálisan lebutított GTX285, amely a pár MHz-es különbségen kívül valamivel kevesebb memóriát és némileg szerényebb memóriavezérlőt tud felmutatni. Az órajelek tekintetében nagy változás nincs (633(1404)/2268 MHz vs. 650(1475)/2480 MHz), a shaderek és raszter egységek száma azonos. A memóriavezérlő sínszélessége 512 bitről 448 bitre szűkült, amely magával hozta a fedélzeti memória 1024-ről 896 MB-ra való csökkenését is. Az órajelek nagyban nem változtak (mint az előbb láttuk), így a rendelkezésre álló sávszélesség 158,72 GB/s-ről 127 GB/s-re redukálódott, amely még így is több mint elegendőnek látszik.

HŰTÉS, TUNING

Tekintettel arra, hogy a hűtőrendszer és az energiagazdálkodási profilok a gyártó többi hasonló termékét követik, üresjáratban rendkívül alacsony fogyasztással és meglehetősen visszafogott zajszinttel rendelkezik az újonc is. Terhelésre már picit megjön a hangja, de zajosnak ekkor sem neveznénk, a hőmérséklet pedig hasonlóan alakul a HD4890-nél látottakhoz. Sajnos HDMI Audio támogatás továbbra sincs, így aki egyetlen kábellel óhajtja összekötni az otthoni nagyképernyős TV-jét a számítógéppel, annak ismét csalódnia kell. Sokat vártunk a túlhajtás során a kártyától, mert bár alapvetően magas órajelekkel büszkélkedik, tapasztalataink szerint az 55 nm-es GTX-ekben még így is jópár MHz-es tartalék szunnyad. Ha egetverő dolgokat nem is tudtunk kihozni a GTX275-ből, azért egy 10%-os többletpotenciál benne volt, ez az eredményeken is jól látható.

TESZTEREDMÉNYEK

A teszt során két kérdés foglalkoztatott bennünket. Az egyik, hogy a GTX275 mennyire képes tartani

»NYAKUNKON AZ EGYNYÁK-OS GTX295«

Az NVIDIA május végén dobja piacra újra a világ jelenlegi leggyorsabb két GPU-s videokártyáját, a GeForce GTX295-öt. Ez lesz az első olyan kétmagos NVIDIA VGA, amely beéri egyetlen nyákkal, ráadásul a fejlesztők mindezt úgy akarják kivitelezni, hogy a termék ne legyen hosszabb mostani méreténél. A paraméterek teljes egészében megegyeznek a jelenleg is forgalomban lévő változattal, talán némi fogyasztásbeli különbség billentheti az újdonság felé a mérleg nyelvét, mert a gyári hűtőn kívül ezúttal sem lehet majd egyetlen léghűtőt sem felapplikálni a cuccra.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ DDR2-1066 CL5, Hitachi 320 GB SATA2, Windows Vista Business SP1, ATI Catalyst 9.4, NVIDIA Forceware 185.20

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

a lépést a nála pár ezer forinttal olcsóbb Radeon HD4890-nel szemben, a másik pedig, hogy mekkora veszélyt jelent házon belül a GTX285-re. Bátran kijelenthetjük, hogy a kérdéseinkre már az első pár programnál választ kaptunk. Az eredményeket elnézve kijelenthetjük, hogy egyértelmű fölényt semmiképpen sem lehet kimutatni se a vörösök, se a zöldek javára, ráadásul az alapmodellek tuningpotenciálja is hasonló. Változhat a helyzet akkor, ha a GTX275-tel nagyjából egy árban lévő gyárilag tuningolt HD4890-ek megérkeznek, nekik ugyanis nagy esélyük van az 1 GHz-es órajel elérésére is, amely az alapórajeles változathoz képest már közel 18%-os túlhajtást jelent.
Szintén érdekes képet mutat a házon belüli GeForce-párharc. A GTX285 helyzete meglehetően rossz, ugyanis az újonc GTX275 már alapból sincs komoly hátrányban hozzá képest, tuningolva pedig simán behozza, olykor le is körözi a nagy testvért. Bár a GTX285-ben is rejlik némi tuningpotenciál, ez önmagában nem elég ahhoz, hogy jelenlegi, sokkal magasabb árával piacképes maradjon.
Valószínűleg rengeteg levél fog érkezni a közeljövőben, amelyben az olvasók azt kérdezik majd tőlünk, hogy melyik kártya a jobb: a HD4890 vagy a GTX275. A válasz viszonylag egyszerű. Mindkét kártya hasonló sebességre képes, az áruk is többnyire azonos. A jelenlegi játékokban még nem mindenhol mutatkozik meg a Radeon tudásbeli fölénye, ám ha a programozók is úgy akarják, akkor az ősszel piacra kerülő címek többsége jóval gyorsabban fog repeszteni a vörösök jelenlegi leggyorsabb egymagosán, mint az NVIDIA némileg lefojtott GTX-én. Továbbra is előnyt jelent a 7.1-es hangchippel megtámogatott HDMI kimenet, bár ezt csak a házimozizók fogják értékelni.
A GTX285 napjai meg vannak számlálva, ahogy a GTX280-é is. Utóbbit már hetek óta próbálják kisöpörni a nagykereskedések, a legnagyobb probléma viszont az, hogy a kártya még a feljetlenebb 65 nm-es gyártástechnológiával készül és sebességben semmivel nincs előrébb, mint egy GTX275, de legalább annyiba fáj, mint egy GTX285, ergo jelenleg normális ember nem ruház be ilyen VGA-ba. Ha nekünk kellene most felsőkategóriás videokártyába invesztálnunk, mi továbbra is a Radeon HD4890 mellett tennénk le a voksunkat, sőt könnyen lehet, hogy megvárnánk a május közepén még mindig csak érkezés alatt álló gyárilag tuningolt változatokat.«

KETTŐVEL TÖBB, MARADHAT?

Érdemes-e négymagos processzorra váltani?

Manapság nagyon nagy divatot csinálnak a sokmagos processzorokból, az Intel új megjelölése miatt hamarosan csillagokkal fogják ellátni a dobozokat, így újabb marketing fogás van készülőben, hogy a kettő helyett a négymagos központi egységeket favorizáljuk a pénztárnál.

írta» Horváth Patrik

Kérdés persze, hogy a játékok szempontjából van-e lényeges különbség ezek között a CPU-k között? Ennek jártunk utána. Duplamagos videokártyák, négymagos processzorok, SSD-k, miegymás. Korunk meghatározó tényezői a számítástechnika piacán, amelyekre olykor egyáltalán nem sajnáljuk a pénzt. Hogy ez miért van így, arról érdemes lenne jó pár olvasót megkérdezni, valószínűleg a média, a köztudat és a marketing erős kombinációja megteszi a kellő hatást, hogy a pénztárnál többet fizessünk, mint amennyit eredetileg szerettünk volna. Kicsit jobb videokártya, mert még megéri, kicsit drágább processzor, mert az már még több magos, ésatöbbi, ésatöbbi, gyakorlatilag egy ördögi körbe jutunk, ha hagyjuk magunkat megvezetni. Előző cikkünkben arra kerestük a választ, hogy olcsó processzorhoz van-e értelme drága videokártyát venni, illetve egy olcsó VGA-ban van-e még annyi tartalék, hogy egy drágább CPU-val tovább gyorsuljon. Megállapítást nyert, hogy egy HD4670 nagyjából kifutja magát egy Pentium Dual Core E5200-zal (főleg tuningolva), míg egy GeForce GTX 260 már lényegesen jobban szereti az erősebb CPU-t. Ezek a játékszabályok főleg alacsonyabb felbontás és/vagy alacsonyabb részletesség esetén érvényesek, ha VGA-limitbe ütközünk, akkor egy erősebb procival nem fogunk tudni tovább gyorsulni.

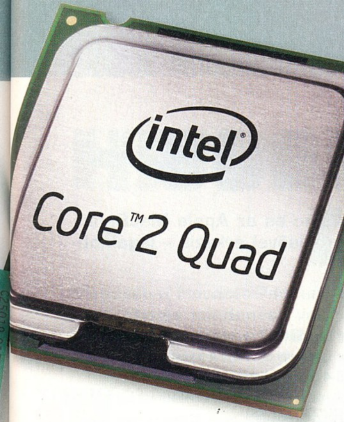
A TESZT CÉLJA

Mostani írásunkban viszonylag hasonló témát boncolgatunk, mint négy héttel ezelőtt. Arra voltunk kíváncsiak, hogy van-e kimutatható különbség játékok alatt kettő és négymagos processzorok között. Ehhez a múltkori Core 2 Duo E8400-at és egy Core 2 Quad QX9770-et hívtunk segítségül. Utóbbit beállítottuk úgy, hogy egy Q9650-nek feleljen meg (9x333 MHz), ergo teljesen megegyezik az E8400-zal, csak mindenből kétszer annyi van benne. Ezzel elkerültük a rendszerbusz és a processzor órajeléből adódó különbségeket. Videokártyának szintén megmaradt a múltkori 216 shaderes GeForce GTX260, viszont betettük mellé a jelenleg legerősebb VGA-t, a GTX295-öt, hiszen azzal sokkal nagyobb az esélye annak, hogy processzorlimitált beállításba ütközünk.

TAPASZTALATOK

A játékfelhozatal maradt ugyanaz, mint a múltkor, csupán a beállításokon változtattunk helyenként. A kapott eredmények igencsak elgondolkodtatóak. Azzal nem mondunk újat, hogy a játékok többségében nem, vagy csak nagyon kis mértékben változott a sebesség – legyen szó bármelyik videokártyáról. Azt eddig is tudtuk, hogy a GTA IV processzorral működik, de most már ezt méréseinkkel is alá tudjuk támasztani. Az eddigi videokártya teszteknél folyamatosan beleütköztünk a 40 fps-es határba és tisztán látszott, hogy itt bizony a CPU erő lesz kevés, hiszen a HD4850 és a GTX285 is ugyanazt produkálta. Most kiderült a turpisság, hiszen már a

Videokártya	GTX 260 (216 SP)		GTX 295	
Processzor típusa	E8400	QX9770	E8400	QX9770
Processzor órajele a tesztben	3 GHz	3 GHz	3 GHz	3 GHz
Stalker Clear Sky Benchmark 1680x1050 Ultra Detail DX10.1				
Day	35 (21)	35 (21)	54 (26)	55 (27)
Night	47 (24)	48 (26)	56 (25)	57 (26)
Rain	53 (31)	53 (33)	70 (29)	71 (30)
SunShafts	24 (15)	24 (15)	45 (21)	45 (21)
Call Of Juarez Benchmark 1680x1050	34,5 (19,3)	34,3 (19,7)	71,2 (26,6)	41,2 (19,3)
The Last Remnant Benchmark 1680x1050	104.4	106.4	113.5	117
Tom Clancy's HAWX 1680x1050 4xAA DX10	46	47	64	67
World In Conflict 1680x1050 Very High 4xAA 4xAF	40 (16)	45 (23)	43 (18)	58 (28)
Crysis 1680x1050 Very High	23,9 (16,4)	23,9 (17,2)	41,2 (19,7)	42,5 (17,9)
Far Cry 2 1680x1050 4xAA Ultra Detail DX10	56 (33,5)	57,2 (33,7)	59,2 (33,5)	60 (34)
GTA IV 1680x1050 Max (View Distance 47)	37.7	46.1	43	56.1
3DMark Vantage High - GPU Score	6409	6404	12302	12600



GTX260 is jókorát gyorsult, a GTX295 pedig szó szerint megtáltosodott az újabb két mag láttán. Volt viszont olyan helyzet, amikor tanácstalanul álltunk a látottak előtt. Erre remek példa a Call Of Juarez, ami meglehetősen kedvez az ATI Radeon alapú kártyáknak, ettől függetlenül a kétmagos GTX 295-ön is repesztett, egészen addig, amíg meg nem kapta a négymagos Core 2 Quad-ot. Innentől kezdve gyakorlatilag megfeleződött az fps és bármit csnáltunk, nem kúszott feljebb. Valószínűleg egy driver-beli hibás optimalizációról van szó, mivel más játékoknál nem futottunk bele hasonló hibába.

Érdemes megfigyelni, hogy csakúgy, mint a harmadik és negyedik processzormagnak, a második grafikus magnak sem mindig van jelentősége, hiszen GPU-nként 15-20%-kal gyorsabb a GTX 295 és van, ahol ettől alig nagyobb a differencia. A Far Cry 2 érdekes jelenség ebből a szempontból, hiszen kétmagos VGA-val és négymagos processzorral se volt gyorsabb, mint a kiindulási konfigurációval. Ebből következik, hogy valószínűleg olyan CPU limittel állunk szemben, ami csak és kizárólag lineáris órajel emeléstől tűnik el. A S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky mindössze egyetlen processzormagot használ, viszont külön programmal lehetőségünk nyílik a többi szunnyadó egységet is bevonni a buliba, csakhogy ez nem minden esetben bizonyul nyerő ötletnek. Amíg Windows XP-n valamelyest képes gyorsulni a játék ettől, addig Windows Vista alatt teljesen elromlik a szálütemezés és lassulás következik be. Először élsimítással akartuk tesztelni a programot, ám a GTX295 helyenként olyan alacsony értékeket produkált (4-5 fps), hogy végül maradtunk az anti-aliasing nélküli benchmarknál.

ÖSSZEFOGLALÁS

A kapott eredmények elemzése után joggal merül fel tehát a kérdés, hogy meddig van értelme elmenni anyagilag, ha nagyon jó teljesítményt akarunk, de nem feltétlenül mindenből a legjobbat. A GeForce GTX295-nek még mindig nem sok értelmét látjuk, igaz már kezd elég jó lenni az SLI támogatottsága, de sajnos nem minden esetben gyorsul annyit a második GPU-val a kártya, amennyit lehetne, így a plusz költség sokszorosa lesz a grátiszban kapott teljesítménynek. A négymagos processzornál talán még ennél is rosszabb a helyzet, hiszen itt lényegi változás nagyon ritkán történik, akkor is főleg a csúcskategóriás videokártyák esetében. Arról nem is beszélve, hogy jelenleg egy Q9650-nek beállított Core 2 Quadot teszteltünk, amelynek kiskereskedelmi ára 85 ezer forint körül van, az ennél jóval gyengébb megoldások (alacsonyabb órajel, kevesebb cache) bizony olykor még a kétmagos E8400-nál is gyengébb teljesítményt produkál(hat)nak. Talán a legjobban még mindig a hárommagos Phenom II X3 710-zel járunk (főleg tuningolva 3-3.2 GHz-en), hiszen 29 ezer forint körüli vételárával tartalékot is biztosít a több szálon futó alkalmazásoknak, tuningolva pedig beéri egy alapórajeles E8200 sebességét.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400 ill. Core 2 Extreme QX9770@9x333 MHz, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi SATA2 HDD, Windows Vista Business SP1, NVIDIA Forceware 185.85

A tesztkonfigot a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver eu
download.chip.eu

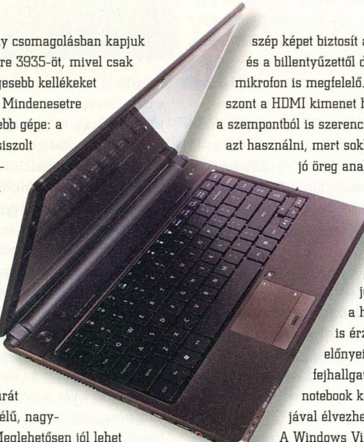
83.300 ingyenes program | 44.400 teszt | 833.000 felhasználó

download.chip.eu/hu

ACER ASPIRE 3935

Az Acer legújabb, pengevékony noteszgépét küldi csatába a Dell Adamo és az Apple MacBook ellen. Ennek ellenére a külsőre igencsak impozáns készülék szerény belsővel érkezik – legalábbis ami a belépő változatot illeti.

írta» Horváth Patrik



Nagyon vékony csomagolásban kapjuk meg az Aspire 3935-öt, mivel csak a legszükségesebb kellékeket adják mellé. Mindenesetre ez a cég eddigi legszebb gépe: a gépház külseje szálcsiszolt alumíniumhoz hasonlító felület, ami barna színben pompázik. Sajnos megfordítva a készüléket már csupa fekete műanyaggal találkozunk, igaz nem akarnak szétesni, de hajlamosak recsegni-ropogni.
A gép remek klaviatúrát kapott, lekerekített szélű, nagyméretű gombokkal. Meglehetősen jól lehet írni is a kütyün, viszont az élvezeti értékét némileg negatívan befolyásolja a minimális, de létező holtjáték. A gyorsgombok ezúttal érintésérzékeny formában kaptak helyet a notebookon. A touchpad – bár nem gigászi méretű – jól használhatónak bizonyult. Az ujjlenyomat-olvasóba egyszer sem akadtunk bele, mert a gombok síkjánál alacsonyabban helyezzék el. A tapipad a jobb felső sarokban látható gombbal kapcsolható ki és be, ez akkor lehet hasznos, ha mindenképpen el akarjuk kerülni, hogy a csuklónk beleakadjon. Tekintettel arra, hogy 2009-et írunk, jelen vannak multitouch technológiák is. Annyit emelnénk csak ki, hogy ha már a vízszintes görgetést sikerült a MacBookhoz hasonlóan megoldani, akkor a sokkal gyakrabban használt függőleges scrollozást is lemásolhatták volna...
A kijelzőről szinte csak jót tudunk mondani. Először is követi a trendet, ergo 16:9-es képaránnyal bír (és LCD TV-khez hasonlóan 1366x768-as felbontással), viszont már az alapmodell is megkapta a LED-es háttérvilágítást. Stabil és egyenletesebb megvilágítás, nagyobb fényerő, alacsonyabb fogyasztás, körülbelül ezek az előnyei a LED-technológiának. A minimális fényerő tényleg minimális volt, fehér felületen fekete betűk olvasására elmegy, de weboldalakat böngészni legfeljebb koromsötétben ideális. A maximális fényerő ezzel szemben napsütésben nem mindig volt elég, itt érzésünk szerint egy picit feljebb lehetett volna „tekerni" még a LED-eket. A kávába rejtett apró webkamera nagyon szép képet biztosít a videochateléshez és a billentyűzettől délre elhelyezett mikrofon is megfelelő. Fájó pont lehet viszont a HDMI kimenet hiánya, talán abból a szempontból is szerencsésebb lett volna azt használni, mert sokkal kisebb, mint a jó öreg analóg D-Sub csatlakozó. A beépített hangkártya az egyik legjobb sztereó chip, amit a Realtek jelenleg gyárt, ez a hangminőségen is érződött, bár ennek előnyeit inkább egy jobb fejhallgatóval, és nem a notebook két apró hangszórójával élvezhetjük.
A Windows Vista beépített értékelője már a teszt elején rámutatott egy zavaró tényezőre, ez pedig a merevlemez volt. A notebookok zöme bőven megüti az 5,0-s értékelést, ezzel szemben az Aspire-be épített 160 gigás Toshiba vinyó mindössze 4,6-ot ért el, amit erősebb 4200rpm-es társai szoktak. A további merevlemez-tesztek alatt sajna beigazolódott, hogy ez bizony egy veszettül lassú meghajtó, nincs mit szépíteni rajta.
Működés közben minimális zajt kelt az Aspire 3935, terhelésre változtatja csak a hangerejét, de zavarónak soha nem éreztük. Hőmérsékletek tekintetében internetezés alatt 51, teljes terhelésnél pedig 83 fokot mértünk (a nagyrészt műanyagból készült ház nem forrósodott át, így ölben is használható maradt a szerkezet).
Az apró, mindössze 42Wh-s akkumulátor teljesen minimális terhelés esetén 5 és fél óráig volt képes életben tartani a gépet, ami remek eredmény, de sajnos nem túl reális. Ha a Bluetooth-t is bekapcsoltuk és a fényerőt maximálisra vettük, akkor rögtön vesztettünk bő egy órát, ha pedig hozzáláttunk az intenzív internetezéshez, akkor újabb egy óra ment a levesbe. Átlagban tehát 3,5-4 órát ki lehet húzni a géppel.

ÖSSZEGZÉS:

Kissé vérszegény ez az Aspire, a 4 GB RAM-on és az energiatakarékos processzoron kívül majdnem mindent lespóroltak róla, a legnagyobb hiányosságok talán a FireWire, a HDMI és a mobil internet. Továbbá – bár tényleg nem túl vastag a szerkezet – mégse nevezhető pehelysúlyúnak. Címszavakba foglalva: dögös barna felület, vékony kialakítás, LED-es, 16:9 kijelző, nagy és kényelmes billentyűzet, multitouch tapipad, többnyire halk működés és korrekt üzemidő. Mindehhez egy viszonylag emészthető árcédula párosul (jelenleg 267 ezer forint), ám a hazai piacon sajnos még így is nehéz dolga lesz. Mindentől függetlenül ajánlható vétel.

»FŐBB MŰSZAKI ADATOK«

Processzor:	Intel Core 2 Duo P7450 2,13 GHz 3 MB cache 1066 MHz FSB
Memória:	4 GB Samsung M4 DDR3-1066 CL7-7-7-20
Videokártya:	Intel GMA X4500MHD
Hangkártya:	Realtek ALC272 HD Audio
Kijelző:	13,3" (1366x768, Glare-Type, LED)
Merevlemez:	Toshiba MK1629GSG (160 GB, 8MB cache, 5400 rpm, SATA-II)
Optikai meghajtó:	TSST TS-U633A DVD-RW
WLAN:	Intel WiFi Link 802.11n
Akkumulátor:	4 cellás 42Wh
Tömeg:	1,9 kg (4 cellás akkumulátorral)
Ár:	267 ezer Ft

HP PAVILION DV6-1130EH

írta» Horváth Patrik

Megújult a Hewlett-Packard legendás Pavilion sorozata, ami mindig is a vállalat multimédiás mindenese volt. A dv6 teljesen új eresztés, az újítások főleg a fekete házburkolaton és a 16:9-es kijelzőn érhetők tetten.

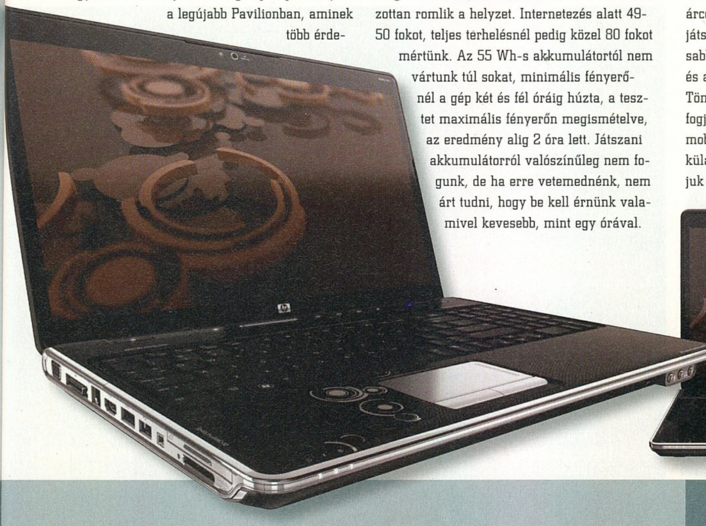
Első ránézésre a fedél a készülék egyik gyenge pontja, mivel könnyen benyomható, így a mögötte lévő TFT panel az átlagnál nagyobb veszélynek van kitéve. A billentyűzet tipikus HP: remekül nyomható, gyors- és gépírásra is könnyen használható. Sajnos a komfortérzetet beárnyékolja a csillogó fekete műanyagborítás. Rendkívül gyorsan gyűjti a port és az ujjlenyomatot is. A kijelző képminőségével meg voltunk elégedve, fényerőssége lehetne több is, a maximális szint verőfényes napsütésben használhatatlan, ezzel szemben a minimális érték még éppen olvasható dokumentumokat eredményez normál fényviszonyok mellett.

Videokártya terén nem kell szégyenkeznie az új HP gépnek, a Radeon HD4650 a népszerű HD4670 DDR2-es memóriával ellátott és némileg alacsonyabb órajelen hajtott változata. 320 shader egységével és 128 bites memória interfészével a mai játékokkal is elboldogul közepes felbontásban és részletességgel. A mobil verzió ugyanúgy megkapta az RV730-as grafikus magot a 128 bites memória-sínrendszerrel, viszont a DDR2-es memóriákat jóval gyorsabb GDDR3-masokra cserélték.

Egy IDT által fémjelzett hangchip kapott helyet a legújabb Pavilionban, aminek több érdekessége is akad. Az első a megmagyarázhatatlan működés, ami annyit jelent, hogy a hang néha késik a történéshez képest. A nagyobbik probléma viszont az, hogy időnként teljesen véletlenül apró pattanásokat lehet hallani ahelyett, hogy rendes Windows-effektek szólalnának meg.

Nagy kár, hogy a beépített TV tuner nem támogatja az MPEG-4 kódolást, így sokra nem fogunk vele menni. A távirányítókat (kettő van belőlük) viszont könnyedén használhatjuk a Windows Media Playerhez vagy a Media Centerhez.

A gép üresjáratban sem volt túl halk, bár ekkor még elviselhető, terhelés esetén viszont határozottan romlik a helyzet. Internetezés alatt 49-50 fokot, teljes terhelésnél pedig közel 80 fokot mértünk. Az 55 Wh-s akkumulátortól nem vártunk túl sokat, minimális fényerőnél a gép két és fél óráig húzta, a tesztet maximális fényerőn megismételve, az eredmény alig 2 óra lett. Játszani akkumulátorról valószínűleg nem fogunk, de ha erre vetemednénk, nem árt tudni, hogy be kell érnünk valamivel kevesebb, mint egy órával.



»FŐBB MŰSZAKI ADATOK«

Processzor:	Intel Core 2 Duo T6400 2,00 GHz 2 MB cache 800 MHz FSB
Memória:	3 GB Hynix+Micron DDR2-800 CL6-6-6-18
Videokártya:	ATI Radeon Mobility HD4650 1 GB
Hangkártya:	IDT 92HD75B3 HD Audio
Kijelző:	15,6" (1366x768, Glare-Type)
Merevlemez:	Toshiba MK3252GSX (320 GB, 8MB cache, 5400 rpm, SATA-II)
Optikai meghajtó:	HL-DT-ST GSA-T50L DVD-RW
WLAN:	Broadcom 802.11g
Akkumulátor:	6 cellás 55Wh
Tömeg:	3,14 kg (6 cellás akkumulátorral)
Ár:	262 ezer Ft

»MÉRÉSEK«

The Last Remnant 720x480:	75,5 fps
The Last Remnant 1366x768:	33,4 fps
Crysis 1366x768 High:	20,9 fps
Crysis 1366x768 Medium:	35,7 fps
Far Cry 2 1366x768 Ultra High:	28,5 (15,1) fps
Far Cry 2 1366x768 High:	37,7 (21,9) fps
Far Cry 2 1366x768 Medium DX9:	51,6 (27,6) fps

ÖSSZEGZÉS

Aki sokat játszik majd leendő noteszgépén, az biztosan örülni fog a Radeon HD4650-nek és az árcédulának is. Ugyanakkor, aki nagyon ritkán játszik, az bosszankodni fog az átlagnál zajosabb működés, a kifogásolható hangminőség és a szerény akkumulátoros üzemidő miatt. Tömege miatt valószínűleg olyan felhasználók fogják venni, akiknek másodlagos szempont a mobilitás és inkább a nyers teljesítményt és a külalakot helyezik előtérbe. Nekik bátran ajánljuk a Pavilion dv6-ot.

EGY, AKI MINDENT VISZ

Teszt: ATI Radeon HD4770

írta» Horváth Patrik

Első 40 nm-es GPU-jával az AMD nem csak az NVIDIA-ra, de saját magára is brutális csapást mért. A Radeon HD4770 a középkategória legjobb vétele lesz az elkövetkezendő időszakban.

Az AMD grafikus processzorokat gyártó részlege igazán büszke lehet magára az elmúlt egy évben, hiszen piaci részesedésük nagymértékben nőtt az NVIDIA-val szemben, ráadásul minden fontosabb szegmensben ők prezentálják a jobb ár/teljesítményű termékeket. Sajnos némileg beárnyékolja a sikert a CPU ágazat gyengélkedése, bár a Phenom II család piacra kerülése valamelyest javított ezen a helyzeten. Amíg a felsőbb régiókban nagy csatározás folyik, addig a középkategória alján meglehetősen unalmas a helyzet már hónapok óta: utoljára még a Radeon HD4830 kavarta fel az állóvizet, de annak már vagy fél éve. A sorozatos árcsökkentéseket itthon nem igazán lehetett érezni a gyengülő forint miatt, így aztán az igazi újdonságot mindenki az első 40 nm-es gyártástechnológiával készülő videokártyától várja.

ÚJ KEDVENC ÉRKEZIK

A HD4770-ről már hónapokkal a megjelenés előtt napvilágot láttak pontos specifikációt tartalmazó információmorzsák, márciusban pedig már egy kósza teszt is megjelent (és később eltávolításra került) egy távol-keleti honlapon. Mondhatjuk tehát, hogy mindenki sejtette, mindenki tudta mire lesz képes a kártya, csupán a megjelenésre vártak, hogy lecsaphassanak rá a boltok kasszáinál. A várakozásnak most vége, pár hete már megvásárolható az újonc, amely 30 ezer forint alatti nyitóárával valószínűleg a tavasz egyik, ha nem a legnagyobb kedvence lesz.

Miért is? Adott egy 40 nm-es chip, amely 640 shadert, 32 textúrázót és 16 raszteregységet tartalmaz, tehát idáig mondhatni egy továbbfejlesztett HD4830-cal van dolgunk. A hasonlóság viszont itt nagyjából véget is ért, ugyanis a memóriarendszernél az AMD-nek megint volt egy okos húzása. Megmaradtak a jó öreg 128 bites sínszélességnél, amit piszok olcsó legyártani, és ezt megfejelték egy szintén olcsón előállítható GDDR5-ös memóriacsomaggal, ami a magas órajeleknek köszönhetően közel akkora sávszélességet biztosít alapból az RV740-es GPU-nak, mint a HD4830-nál az 1800 MHz-es GDDR3-mak a 256 bittel. Bár ott figyel a kártya végén a hat tűs PCI Express tápcsatlakozó, ennek ellenére beéri 75W-nál kevesebbel is, így vélhetően lesznek olyan gyártók, akik elhagyják majd a kiegészítő aljzatot.

FOGYASZTÁS, HŰTÉS

Ami az energiamenedzsmentet illeti, abban már az elődmodell is remekül teljesített, így az újonctól is hasonló remek eredményt vártunk. Sajnos a memóriák órajelét nem veszi le üresjáratban, ez valószínűleg valami GDDR5 betegség lehet, ugyanis a HD4870 se veszi le mind a mai napig, egyedül a HD4890 csökkenti valamelyest. A grafikus mag viszont brutálisan leszabályoz 2D-ben, bár a 250 MHz-es értéknél mi alacsonyabbat is el tudtunk volna képzelni. Valószínűleg a feszültséget nem nagyon lehetett már biztonságosan csökkenteni, így a lehető legmagasabb órajelet lőtték be hozzá a gyártósoron.

»LEROHANJA A VILÁGOT AZ AMD?«

Alig jelent meg a szóban forgó Radeon HD4770, az AMD pár héttel a premier után bejelentette, hogy 10 dollárral csökkenti a kártya árát, hogy mégjobban fogyjon, és ezzel totálisan sarokba szorítsa az NVIDIA-t. Ha ez igaz, akkor a HD4830-at gyakorlatilag egyből kukázhatják és a HD4850 is be kell, hogy csússzon 30 ezer forint alá. Érdekes időszak elé nézünk...

MŰSZAKI ADATOK	HD4670	HD4770
GPU kódneve	RV730	RV740
Gyártástechnológia	55 nm	40 nm
Shaderek száma	320 (64x5)	640 (128x5)
GPU (shaderek) órajele	750 MHz	750 MHz
Memória órajele (effektív)	2000 MHz	3200 MHz
Memória mérete	512 / 1024 MB	512 / 1024 MB
Sínszélesség	128 bit	128 bit
Memória sávszélesség	32 GB/s	51,2 GB/s
ROP-ok száma	16	16
Textúrázók száma	32	32
Támogatott DirectX verzió	DX10.1	DX10.1
Energia menedzsment	van	van
MÉRÉSEK		
Stalker Clear Sky Benchmark 1280x1024 Ultra Detail DX10.1		
Day	19 (10)	32 (15)
Night	29 (12)	43 (20)
Rain	33 (19)	50 (27)
SunShafts	12 (7)	22 (13)
Call Of Juarez Benchmark 1680x1050	22,8 (10,6)	39,2 (18,7)
The Last Remnant Benchmark 1680x1050	34.6	55.2
Tom Clancy's HAWX 1680x1050 4xAA DX10	23	35
World In Conflict 1280x1024 High 2xAA 2xAF	34 (17)	48 (28)
Crysis 1280x1024 High	28,3 (19,7)	43,5 (21,7)
Crysis 1680x1050 Very High	12,8 (8,3)	19,1 (14,4)
Far Cry 2 1680x1050 Ultra Detail DX10	32,2 (16,2)	51,3 (25,2)
3DMark Vantage High - GPU Score	1849	4191

»AZ NVIDIA KÉPTELEN LÉPÉST TARTANI«

A zöldek látva a HD4770 remek teljesítményét egyből jelezték a partnereknek, hogy árat kívánnak csökkenteni és az eddigi 130 dollár körüli cédulát 110-re módosítanák a GTS250 esetében, hiszen elmondásuk szerint teljesítményben ez az a kártya, ami tudja tartani a lépést a Radeonnal. A gyártók viszont beintették, ugyanis rengeteg GTS250 (és még átnevezés előtti 9800GTX+) maradt a nyakukon, így csak akkor lennének hajlandók árat mérsékelni, ha az ezzel járó veszteséget az NVIDIA az utolsó centig megtéríti. Ebbe viszont a cég egyelőre nem ment bele, úgyhogy jelenleg (május közepe) az a furcsa helyzet állt elő, hogy egy 28 ezer forintos kártyának egy 35 ezer forintos kártya az ellenfele.

Gyári hűtőből kétfélét választhatunk, igaz az eredeti dupla magasságú AMD-megoldást nagyon kevés gyártó használja, mindenki a kis borda-kis ventilátor párosra esküszik. Zajszintet tekintve nem kell szomorkodnunk, mert üresjáratban minimális hangzavart csap az RV740 és 3D-ben sem kapcsol sokkal feljebb. Ennek persze ára is van, ami a hőmérsékleteknél mutatkozik meg. Bár a grafikus mag nyitottháznál nem ment tovább 63 foknál, a memóriákért és a feszültségért felelős áramkörök közel 80 fokosak voltak. Ettől függetlenül egy rendesen szellőző házban nyáron sem lehet velük gond, de érdemes odafigyelni ezekre az értékekre pár órás játék után.

TUNING

Tuningot illetően meglehetősen nagy elvárásaink voltak, főleg a memóriák terén. A beépített ATI Overdrive nem sok teret engedett nekünk, hiszen a GPU-t 750 MHz-ről 830-ra, a memóriákat 3200 MHz-ről 3400-ra engedte csak állítani, amelyeket szó nélkül vitt is a VGA. Természetesen ebbe az eredménybe nem nyugodtunk bele, így előkaptuk a legújabb RivaTunert, amelyben módosított konfigurációs fájl után elérhetővé válik az órajelek piszkálásáért felelős gomb is (tudnunk kell viszont, hogy így az üresjárati órajelek meg fognak egyezni a 3D-sekkel!). Nos, itt jött a legizgalmasabb rész, ugyanis a GPU-ból még 20 MHz-et sikerült kisajtolni és így a végeredmény kövér 850 MHz lett, amely 13,3%-os tuning. A memóriákat illetően nagy lépésekben haladtunk, hiszen úgy gondoltuk, hogy az AMD nem vásárolhat túl sokfajta GDDR5-ös chipet, így a nagyobb Radeonokon lévők órajelei nem tűnnek elérhetetlennek. A sejtésünk be is jött, egészen 4200 MHz-ig jutottunk, amely 31,25%-os túlhajtást jelent, minimálisan figyelemre méltó eredmény csak. Az órajel emeléseknek hatására a kártya programtól függően 15-20%-ot gyorsult, ami szívet melengető eredmény, tekintettel arra, hogy már alapból is könnyedén hozta a HD4830 által produkált eredményeket (sőt). Érdemes egy pillantást vetni az alapórajeles HD4850 és GTS250 eredményekre, melyeket a tuningolt HD4770 könnyedén átugrik, miközben olcsóbb mindkettőjüknél és kevesebbet is fogyaszt. Mifelénk ezt szokták fejlődésnek hívni. Lehetőségünk nem volt rá, de külföldi kollégák tesztelek két ilyen szende szörnyeteget CrossFire módban is. A mindössze alig 58-60 ezer forintba kerülő páros gyakorlatilag mindent legyalázott, ami a környékén tanyázott, kezdve a HD4890-nel és a GTX275-tel. Az igazán durva az volt, hogy terhelésre a HD4770 CF kevesebbet evett, mint az árkategória többi kihívója (cserébe üresjáratban fogyasztott többet) és tuninghoz se folyamodtak az újságírók, pedig az feltette volna a képzeletbeli i-re a pontot, az biztos. A kártya egyébként hamarosan piacra kerül 1 GB fedélzeti memóriával is, 5-6 ezer forinttal drágábban, ha CrossFire-ben gondolkodunk, akkor viszont elég két 512 MB-osat választani, hiszen csak 2560x1600-as felbontásban véreznek el, ami valószínűleg senkit nem fog a falhoz vágni.

ÖSSZEGZÉS

Összegezzük a látottakat. Adott egy HD4830 alapjaira építkező, de annál gyorsabb videokártya, amely egy petákkal nem kerül többe, minimálisan rövidebb nyákkal rendelkezik és érezhetően kevesebbet is fogyaszt, ráadásul tuningpotenciáljával a 8-10 ezer forinttal drágább vetélytársakat is legyőzi. Kétkártyás üzemmódban nincs párja jelenleg, ráadásul a fogyasztási és teljesítménybeli háborút itt is nyeri, két GPU ide vagy oda. Ezek után mi mást mondhatnánk, mint hogy csak így tovább AMD! A HD4670 annak idején pontosan hasonló módon mutatkozott be a nagyközönség előtt, a HD4770 pedig minden bizonnyal könnyedén megismétli majd az elöd sikerét. Az NVIDIA pedig kezdhet gondolkodni azon, hogy mit kezdjen magával – az árait ugyanis már nem nagyon tudja hova csökkenteni.«

HD4770 OC	HD4830	HD4850	9800GT	GTS250
RV740	RV770	RV770	G92 / G92b	G92b
40 nm	55 nm	55 nm	65 / 55 nm	55 nm
640 (128x5)	640 (128x5)	800 (160x5)	112	128
850 MHz	575 MHz	625 MHz	600 (1500) MHz	738 (1833) MHz
4200 MHz	1800 MHz	1986 MHz	1800 MHz	2200 MHz
512 / 1024 MB	512 / 1024 MB	512 / 1024 MB	512 / 1024 MB	512 / 1024 MB
128 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit
67,2 GB/s	57,6 GB/s	63,6 GB/s	57,6 GB/s	70,4 GB/s
16	16	16	16	16
32	32	40	56	64
DX10.1	DX10.1	DX10.1	DX10	DX10
van (?)	van	van	nincs	nincs
38 (17)	30 (16)	33 (15)	29 (15)	34 (18)
51 (14)	39 (21)	44 (19)	36 (13)	45 (19)
56 (34)	44 (27)	50 (26)	43 (18)	54 (28)
26 (15)	19 (13)	22 (13)	19 (12)	23 (15)
44,4 (22,1)	32,4 (18)	38,3 (18,3)	26,4 (14,8)	29,5 (18)
67.1	55.2	62.1	68.5	77.4
42	32	35	29	34
55 (32)	49 (30)	46 (22)	44 (23)	51 (29)
51,2 (33,2)	38,2 (20,6)	44,4 (23,7)	39,1 (21,7)	48,6 (31,5)
22,5 (15,4)	16,5 (11,9)	19,5 (11,1)	19,1 (10,4)	25 (14,5)
59,1 (31,1)	43,1 (23,1)	49,4 (27,9)	43,3 (28,1)	51,1 (33,2)
5052	3462	4305	3211	4330

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ DDR2-1066 CL5, Hitachi 320 GB SATA2, Windows Vista Business SP1, ATI Catalyst 9.4, NVIDIA Forceware 185.20

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

PC GURU PÉNZÜGYI TANÁCSADÓ:

NE KÖLTS WINDOWSRA!

írta» Martinm

Szoftverért fizetni nem „kidobott pénz", főleg akkor, ha oprendszerről van szó. De miért is kellene súlyos ezreket fizetni egy OEM Vistáért vagy XP-ért, ha egy évig ingyen használhatjuk a Windows 7-et, ami már most jobb, mint bármelyik családtagja?

Igen, a Microsoft annyira büszke készülőfélben lévő operációs rendszerére, a Windows 7-re, hogy a világ összes emberének meg akarja mutatni. Éppen ezért döntött úgy, hogy aki ad egy esélyt az új Windowsnak, az egy teljes évig, konkrétan 2010. március 1-ig minden korlátozás nélkül használhatja a Windows 7 RC (release Candidate) változatát. Március 2-án pedig nem kell attól tartanunk, hogy az OS (minden adatunkkal együtt) egy „köszönjük" felirattal búcsúzik merevlemezünkről, a Windows 7 próbaváltozatát egészen 2010. június elejéig használhatjuk, mindössze kétóránként újra kell majd indítani PC-nket. De ezt nem kell megvárnunk, az előzetes hírek szerint már október végén a boltokban lesz a kész Windows 7, vagyis lehet Windowst kérni karácsonyra.

MIT KAPUNK INGYEN?

Ingyen jár egy komplett Windows 7 Ultimate, azaz a minden hájjal megkent verzió, annak is az RC kiadása. Az RC, azaz Release Candidate anynyit jelent, hogy az összes, a végleges verzióban megjelenő funkció, szolgáltatás aktív és működik, ugyanakkor a kódban még lehetnek hibák, ellenőrző, hibakereső rutinok. Utóbbiak láthatatlanok és csupán néhány százalék erőforrást kötnek le, így remélhetőleg soha nem is vesszük észre őket. A nyárra ígért, végleges (RTM, azaz Release to Manufacture) változatig már csak hibajavítások kerülnek be a kódba, és ezek az úgynevezett debug kódrészek kerülnek ki belőle.
A Windows 7 számtalan újdonsággal csábít, amik ezúttal nem a Vistánál megismert, inkompatibilitást, lassulást és kényelmetlenséget okozó, elfuserált fejlesztések, hanem valóban hasznos és azonnal kézre álló szolgáltatások. Az első és legfontosabb a visszafelé kompatibilitás, amit Steven Sinofsky fogalmazott meg frappánsan: „Amelyik program fut Vistán, az futni fog Windows 7 alatt is, és amelyik gépen fut a Vista, azon jobban fog futni a Windows 7". Igen ám, de a felhasználók többsége továbbra is a 8 éves Windows XP-hez ragaszkodik, mi lesz velük? Nos, a Microsoft nem bízta a véletlenre az XP kompatibilitást, ezért egy komplett Windows XP-t pakolt az új oprendszerbe, amit az RC változatban egy ingyenes letöltés után, a virtuális XP móddal hívhatunk életre. Az ebben az üzemmódban indított programok virtuális XP alatt futnak, mi azonban még a virtuális gépeknél megszokott, plusz programablakot sem fogjuk látni, így szinte tökéletes az integráció. Persze játékokat és komolyabb rendszerszoftvereket ne futtassunk ebben az üzemmódban, ám egy-egy régebbi programhoz tökéletes a virtuális XP.
A látványról a megújult Aero felület gondoskodik, ami a VDDM 1.1-es felületen keresztül teljes mértékben kihasználja videokártyánk erőforrásait. Ez – amellett, hogy tehermentesíti a CPU-t – látványnak sem utolsó, ráadásul az Aero nem haszontalan, térbeli animációkra pazarolja el a shaderek erejét, hanem az ablakkezelést megkönnyítő funkciókat nyújt. Ilyen az Aero Snap, amivel pillanatok alatt elrendezhetjük és méretezhetjük programablakainkat. Az Aero Peekkel egyetlen egérmozdulatra átlátszóvá tehetjük a programablakokat, megnézhetjük az asztalt és a futó minialkalmazásokat. Az Aero Shake-nél az egerünkkel kell megrázni azt az ablakot, amit látni szeretnénk – ennek hatására minden más ablak a Tálcára minimalizálódik. A Szupertálca is fontos újdonság a maga miniatűr ablakaival, gyorsmenüivel, aktív ikonjaival és átrendezhetőségével.

HASZNOS, DE REJTETT JÓ TULAJDONSÁGOK

A Windows 7 újdonságait felsoroló lista roppant hosszú, és sok szolgáltatás nem is szembetűnő az első használat alkalmával. Ilyen az új Action Center. Gépünk teljes karbantartását levezényelhetjük innen, kezdve a biztonsági mentésektől a vírusirtáson át a rendszertisztításig. A HomeGroup az otthoni hálózatépítést hivatott leegyszerűsíteni, így a Windows 7-nél már nem kell ismernünk a különböző hálózati protokollokat, IP-cím és tartomány vagy munkacsoport beállításokat, elég, ha létrehozunk egy HomeGroupot és minden, a hálózathoz kapcsolt Windows 7 rendszerrel megosztjuk a csatlakozáshoz szükséges jelszót – a többiről az OS gondoskodik.
Az új Windowsban találkozunk majd Media streaminggel, fejlett – és már valóban hasznos, nem pusztán csak idegesítő – UAC felhasználó-védelemmel, Device Stage funkcióval és a Federated Search nevű, roppant érdekes újítással.
A Federated Search lehetővé teszi, hogy apró szkriptekkel „tanítsuk" a Windows 7-be épített keresőt, így amikor például rákeresünk egy fájlra, gépünk nem csak a helyi és hálózati meghajtókat vizsgálja át, hanem minden, a keresési helyek listájához hozzáadott weboldalon is. Ilyen Federated search szkript van például a Flickr képmegosztóhoz is, így ha rákeresünk egy bizonyos képre, PC-nk a Flickr szolgáltatását is átböngészi. A legérdekesebb a találati lista, ahol a weben talált fotókat is pontosan úgy látjuk és kezelhetjük, mintha azok a saját merevlemezünkön lennének (persze egy kicsit lassabb lesz a másolás).

»INGYENES LICENCKULCS BESZERZÉSE A WINDOWS 7-HEZ«

A **www.chiponline.hu/win7** weboldalon keresztül néhány perc alatt megszerezhetjük az egyéves aktiváláshoz szükséges, hivatalos licenckulcsot. Ezt akár telepítéskor is megadhatjuk, ám ha elfelejtettük külön felírni, az sem gond, mert a kulcs nélkül telepített Windows 7-nél még 30 napig pótolhatjuk az aktiválást.«

»Már egy 50-60 ezer forintos PC-n is tökéletesen fut az új OS, csupán néhány apróságra kell odafigyelnünk

MIÉRT TELEPÍTSEK BÉTÁS RENDSZERT?

Tegyük fel, hogy régi gépünket nyugdíjazzuk és új gép után nézünk. A vételárba bele kell kalkulálnunk a nagyjából 25-30 ezer forintos, OEM Windows XP-t vagy Vistát. Mennyivel jobb gépet építhetnénk, ha ezt az összeget is hardverre költhetnénk anélkül, hogy bármilyen kompromisszszumra kényszerülnénk? Igen, aki most tervez új (akár asztali, akár mobil) gépet vásárolni vagy építeni, ne engedje, hogy a kereskedő „rásózzon" egy elavult Windowst. Ehelyett telepítse a PC GURU DVD-jéről az egy évig ingyenes, teljes értékű Windows 7 Ultimate RC-t! És nem csupán annak ajánljuk a Windows 7 telepítését, aki új gépet vásárol: ha gépet fejlesztünk vagy csak valami újat és igazán jót szeretnénk kockázatok nélkül kipróbálni, vegyük elő a PC GURU DVD-jét, és egy biztonsági mentés után máris indulhat a Windows 7 telepítése.

(OP)RENDSZERVÁLTÁS

Megszokott operációs rendszerünket lecserélni komoly döntés és nem kis feladat, főleg, ha az elsőszámú PC-nken szeretnénk ezt megtenni. A Windows 7 esetében, ha az elhatározás megszületett, a nehezén már túl is vagyunk, a többi csak kattintgatás. Amennyiben PC-nkben 1-2 GB RAM van, mindenképpen a PC GURU DVD-jéről automatikusan indítható, 32 bites Windows 7-et telepítsük, ám ha olyan szerencsések vagyunk, hogy a megfelelő CPU mellett 4 GB RAM bújik meg és minden hardvereszközünkhöz találunk 64 bites Vista drivert, telepítsük inkább a 64 bites Windows 7 Ultimate RC-t.

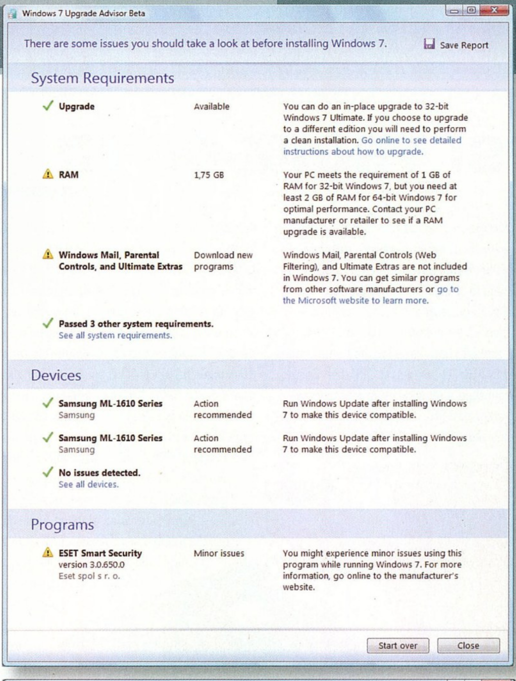
Első és legfontosabb az adataink biztonsága, ezért mentsük le minden személyes adatunkat, beállításainkat, és ha elegendő tárhelyünk van egy másik partíción vagy merevlemezen, akár egész gépünkről készítsünk biztonsági mentést. Lehetőségünk van arra is, hogy Windows XP-nk és Vistánk beállításait az ingyenes Windows Easy File Transfer Microsoftos programmal átköltöztessük az újonnan telepítendő Windows 7-re. Ez azonban csakis akkor fog tökéletesen lezajlani, amennyiben jelenlegi rendszerünk is angol nyelvű (mivel a Windows 7 RC is angol).

A Windows 7 telepítés megkezdéséhez indítsuk gépünket a PC GURU DVD-jéről, majd a megfelelő ablakban válasszuk ki a rendszerpartíciót. Amennyiben itt már van egy Windows, a Win7 egy Windows.OLD könyvtárba pakolja át adatainkat és programkönyvtárunkat, így később innen másolhatjuk vissza a fontosabb személyes fájlokat. Vistánál lehetőségünk van frissíteni rendszerünket a Windows 7-re, ám ezt nem ajánljuk: adjuk meg az esélyt a Windows 7-nek, hogy tiszta lappal indulhasson!

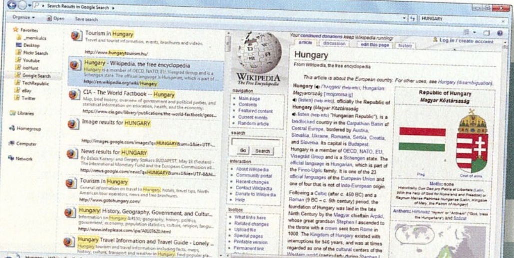
Az első induláskor jobb, ha nem nyúlunk azonnal a driver CD-khez, hanem hátradőlünk és figyeljük az új Windowst. A beépített Windows Update-et teljesen kicserélték, így már nem egy haszontalan kolonc rendszerünkben, hanem egy roppant hasznos és kiválóan működő szolgáltatás, ami nem csupán a rendszer javításait, de drivereket is képes megtalálni a neten, és naprakészen tartani azokat. Tesztünk során több, munkára és játékra használt gépre is telepítettük a PC GURU DVD-n megtalálható Windows 7 RC-t, és szinte egyszer sem kellett külön drivertelepítőkhöz folyamodnunk.

A Windows 7 esetében is gondoskodnunk kell a megfelelő védelmi vonal kiépítéséről. Ehhez mi az olvasóink számára ingyenesen használható ESET Smart Security 4.0-át vagy a még fél évig ingyen használható F-Secure IS Technology Preview csomagot ajánljuk.

Megkockáztatjuk, hogy a Windows 7-tel végre olyan Windows készül, ami már az első szervizpakkja előtt használható lesz és beváltja a hozzá fűzött reményeket.«



»A Windows Update már nem a régi… hanem annál sokkal jobb és végre drivereink frissen tartását is rábízhatjuk



»Az egész internetet kutat PC-nk, ha keresőkonnektorokkal bővítjük ki a beépített keresőt

MSI 790FX-GD70

írta» Marinm

Értékelés: 9,2
Info: www.msi.eu/hu
Ár: 49 900 Ft

Az AMD újra a ringben Phenom II-es processzoraival, amik mérsékelt árukhoz mérten kiváló teljesítményt nyújtanak. A Phenom II-esekben azonban nem csupán annyi erő van, ami a dobozra van írva, a Black Edition változatoknál szabadon állíthatjuk a szorzót, amivel könnyedén kisajtolhatunk még néhány száz MHz-et bármelyik CPU-ból. Ennek elérése érdekében a jól sikerült processzorszériához jól sikerült AMD-chipkészlet is tartozik, 790-es jelöléssel. Ennek a 790FX változata dolgozik az MSI full extrás, GD70-es jelölésű lapján is. Az AM3-as Phenom II-t fogadó alaplap 4 DIMM foglalatába összesen 16 GB DDR3-nyi memóriát pakolhatunk, amiket BIOS-ból akár 2133 MHz-ig is felpörgethetünk. A rengeteg kártyahely közül a legfontosabb a 4 PCIe x16 foglalat, amibe akár 4 Radeon-t is bepakolhatunk a masszív 3D-s teljesítmény érdekében. Fontos még kiemelni a 8 darab SATA-300-as csatlakozást, amiket RAID-be is kapcsolhatunk, továbbá az MSI nagyon büszke rá, hogy ezen a lapon is találkozunk a Powered eSATA csatlakozással. A további extrák közül felhívnánk a figyelmet a dupla LAN-vezérlőre, a hőcsöves, passzív hűtésre, a DrMOS-ra és az alaplapi kapcsolókra is. Ez utóbbinál a szokásos (CMOS törlés, ki/bekapcsolás, reset) kapcsolók mellett a Green üzemmódot is aktiválhatjuk, valamint az OC Dial tekerőgombbal valós időben tuningolhatjuk rendszerünket. Az alaplapon két darab, 8 szegmenses kijelzőn követhetjük a POST kódokat, de egy BIOS-beállítással a CPU hőmérsékletét is monitorozhatjuk itt.

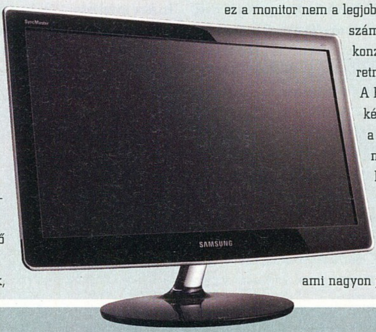
A 790GX-GD70 teljesítménye is az árához igazodik, azaz kiváló. A rendszer mindvégig stabilan vette az akadályokat és egy Phenom II 955-tel, 2 GB DDR3 RAM-mal, valamint egy Radeon HD4870 X2-vel minden tesztben kimagaslóan jó eredményeket ért el. Éppen ezért aki egy igazán erős, kiváló felszereltségű Phenom II-es rendszert kíván építeni, mindenképpen gondolkozzon el az MSI prémium lapján, amihez mindenképpen Black Edition Phenom II-t ajánlunk, hiszen a GD70-nel könnyedén fog menni a túlpörgetés. Ha azonban kevesebb SATA és PCIe x16 foglalattal is beérjük és tuningolni is csak módjával szeretnénk, nyugodtan választhatunk olcsóbb, 770-es vagy 790GX-es chipkészletre épülő lapot.«

SAMSUNG SYNCMASTER P2370

írta» Spiderman

Értékelés: 8,1
Info: www.samsung.hu
Ár: 73000 Ft

Az otthoni szegmensben a 16:10-es és a 16:9-es képarány közül úgy tűnik, hogy egyre inkább utóbbi kerül ki győztesen. A Samsung termékpalettáján is egyre több az ilyesfajta képarányú eszköz – ilyen például tesztünk alanya, a P2370 is.
A monitor műszaki paraméterei figyelemre méltók, a TN panel válaszideje csupán 2 ms, a dinamikus kontrasztarány pedig akár 50 000:1 is lehet, mégsem ez a P2370 igazi érdekessége, hanem a dizájn. Az LCD-tévéknél már egy ideje mindenki vékonyabb és vékonyabb készülékeket dob piacra, a monitorok világát ez a fajta verseng viszont eddig majdnem teljesen elkerülte (bár azért volt már néhány vékony típus).
A Samsungtól mindenesetre a P2370 az eddigi legvékonyabb a 23-24 colos monitorok között, a maga 47 mm-es mélységével. Emellett megújult a talpat és a kávát összekötő elem is, amely áttetsző színével nagyon látványos hatást kelt. De térjünk vissza a panel képességeire. A 23 colos panel 1920×1080 pixeles felbontást kínál, így sem a szélesvásznú filmek, sem a játékkonzolok esetén nem lesz a kép alatt és felett vékony fekete csík, illetve biztosan nem lesz torzítás sem. Arra viszont készüljünk fel, hogy amennyiben a gépet sokat használjuk netezésre és/vagy munkára is, az 1080 sor jóval szűkebbnek bizonyul majd, mint a 16:10-esek 1200 sora. Amint már említettük, a P2370-be TN panelt került, 2 ms-os válaszidővel, így utánhúzásra gyakorlatilag nem kell számítanunk. Az elektronika (és főleg az overdrive) beállításait jónak találtuk, a gyorsabb mozgásoknál így nem kell tartanunk attól sem, hogy a rendszer túlkompenzál, és emiatt zöldes árnyékot kapnának a karakterek vagy a tárgyak. A maximális fényerő 250 cd/m2, ez első hallásra nem túl sok, de a tapasztalatok alapján fényes szobában is elég. A monitor talán legnagyobb hibája, hogy a vékony méret miatt a tápegysége külső, s emellett hiányosságként értékeltük az is, hogy mindössze egyetlen DVI-I bemenet került a hátlapjára – így ez a monitor nem a legjobb választás, ha számítógépet és játékkonzolt egyszerre szeretnénk rákötni.



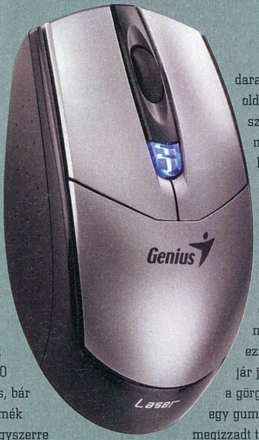
A P sorozat egyébként Ecofit néven fut a Samsungnál, ennek megfelelően a kijelző fogyasztása alacsony; optimális beállításokkal kevesebb, mint 20 Wattot igényel, ami nagyon jó eredmény.«

Értékelés: **6,5**
Info: **www.genius.hu**
Ár: **6200 Ft**

GENIUS NETSCROLL G500 LASER

írta» Wombath

Ha profi játékos-egeret keresünk, szinte biztos, hogy nem a Genius jut először eszünkbe. Ez láthatóan bosszantotta a cég mérnökeit, így a G500-asba beleadtak apait-anyait. Ennek érdekében alighanem szétnéztek a piacon is, és megfigyelték, milyen tulajdonságai vannak a legnépszerűbb játékra kihegyezett egereknek.
Úgy tűnik, a listán az első a súlyozási lehetőség volt, így a G500 immár mint a Genius első, a használó által beállítható tömegű egere jelenik meg a cég kínálatában. Szerencsére a mérnökökben volt annyi önállóság, hogy nem a megszokott, az egérhez mellékelt fémdarabokkal működő rendszert másolták le, hanem látható-an olyan megoldást kerestek, ami jól működik, egyedi, ugyanakkor olcsó is. A végeredmény egy olyan eszköz lett, aminek a tömegét aprópénzzel állíthatjuk be. Egyszerű, hatásos és jól működik, ráadásul maximálisan jól beállítható. A pénzt rögzítő rugós tartó elég erősnek tűnik ahhoz, hogy ne csúszkáljanak ki az egyes érmék a nyílásból.
Az egér alján található kis pöcök elcsúsztatásával férhetünk hozzá az érmék számára kialakított helyhez, amely maximum 29 mm átmérőjű korongokat képes befogadni (hazánkban ezzel nem lesz probléma, mert a ma használatos 50 Ft-os is csak 27,4 mm-es, bár a régi 100-as, 200-as érmék már nem férnének el). Egyszerre persze többféle pénzérmét is elhelyezhetünk az egérben, vastagságtól függően körülbelül 6-8 darabot. Az ötletes súlyozási megoldástól eltekintve a G500 egy viszonylag keskeny és rövid egér, nagyobb kézzel rendelkezők lehet, hogy túl kicsinek is találják majd. Érzékenysége egy gomb segítségével 800, 1600 és 2000 dpi-re állítható. Az aktuális értékről maga a gomb tudósít bennünket piros, zöld illetve kék háttérvilágításával. Gombjai jók, görgője viszont a mi ízlésünknek nagyon nehezen fordul, aki ezzel vált fegyvert, az bizony nem jár jól. További probléma, hogy mind a görgő, mind az egér csúszik, sehol egy gumibetét – a hosszabb játék alatt megizzadt tenyérben elég bizonytalanul áll majd. Talpai jól csúsznak, viszont kicsik, így valószínűleg nem lesznek hosszú életűek.«



NOKIA N96

írta» Wombath

Értékelés: **8,7**
Info: **www.nokia.hu**
Ár: **116 000 Ft**

Minden menő havernak N95-ös Nokiája van? Nos, ha még menőbb akarsz lenni, válaszd az N96-ot, ami minden téren éppen csak annyival tud többet az N95 8GB-nál, hogy bosszanthassuk vele a többieket. A multimédiás N-sorozat csúcsán terpeszkedő telefon igen testesre sikeredett (természetesen nagyobb az N95-nél): 103x55x18 mm, tömege pedig 125 gramm. Kijelzője 320x240 pixeles és 2,8"-es képátlóval rendelkezik. Szükség is van erre, mert az N96 egyik fontos képessége, hogy filmeket nézhetünk rajta – ráadásul nem is kizárólag úgy, hogy belső memóriájába vagy memóriakártyájára töltjük, hanem úgy is, hogy a beépített DVB-H tunert használjuk. Persze hazánkban ez a képesség egyelőre nem sokat ér, de nyugaton jól lehet vele szórakozni.
A hozzáadott extrák közé tartozik még a 16 GB-nyi flashmemória (amit kiegészíthetünk microSD kártyákkal is), a 3.2-es S60-as operációs rendszer és az autofókuszos, LED-es, 5 Mpixeles felbontású kamera is. A készüléket két irányba csúsztathatjuk, egyik oldalon a kötelező alfanumerikus gombokat, másik oldalon viszont a médialejátszó dedikált billentyűit találjuk. Ha ez utóbbiakat aktiváljuk, a kijelző is automatikusan fekvő helyzetre vált, bár ezt képes a beépített gyorsulásérzékelők segítségével is megtenni. Ötletes megoldás, hogy a fényképezőgép lencséje körül egy kihajtható gyűrű van, amivel az asztalon ferdén megállíthatjuk a készüléket, ha filmet/tévét néznénk vele. Médialejátszó gombok egyébként kerültek az előlapra is, ahol a középső, többirányú pad peremére helyezték a lejátszás/pillanatállj, a stop és az előre-hátra lépkedést szabályzó billentyűket (ezek alapból nem látszanak, de nyomásra felgyullad háttérvilágításuk. Sajnos a billentyűzet nem túl kényelmes, különösen a képernyő alatti rész nagyon zsúfolt. A Nokia persze nem állt meg a médialeájátszásnál: az N96 természetesen 3G-s, ráadásul támogatja a HSDPA adatátvitelt is, igaz, csak 3,6 Mbps-ig, ha ennél több kell, használhatunk WiFi-t. Van benne A-GPS képes GPS vevő, előre telepítetten érkezik a Nokia Maps, hallgathatunk vele FM rádiót, van rajta tévékimenet és természetesen az N-Gage játékokkal is kompatibilis.«

HAG

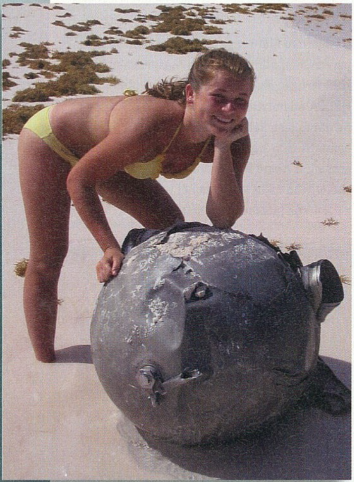
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

Támad az űrszemét!

LEONOV KESZTYŰJÉTŐL A KÍNAI MŰHOLDGYILKOSIG

Rovatunkban annak idején részletesen beszámoltunk az első „űrkarambolról", 2007 februárjában egy amerikai és egy orosz műhold adott előzetesen nem várt találkát egymásnak. Sőt, beszámoltunk annak az (időközben részlegesen már megvalósult) űrszemét-figyelő rendszernek a tervéről is, amely épp az ilyen baleseteket lesz hivatott megakadályozni a jövőben. A szakértők szerint a kérdéses rendszerre minden eddiginél nagyobb szükség van, hiszen a „space junk" már nemcsak a szatellitek, hanem az űrrepülések, sőt a nemzetközi űrállomás biztonságát is komolyan fenyegeti. És akkor még nem is szóltunk az olyasfajta vis maior helyzetekről, mint amikor pl. két éve a kínai hadsereg játszott célbalövősdit rakétákkal az orbitális pályán, mit sem törődve azzal, hogy „kísérletével" több ezernyi darab törmeléket termel...



Pontosan az ilyesfajta felelőtlen hozzáállásnak köszönhető, hogy az űrszemét mennyisége az elmúlt három évtizedben megnégyszereződött, és immár 1:185 az esélye annak, hogy valamelyik űrexpedíció veszélyes törmelékkel találkozzon. Márpedig 1:200 feletti kockázat az űrrepülésben is különlegesen magasnak számít. Természetesen vannak veszélyes és kevésbé veszélyes területek: példának okáért a Hubble űrteleszkóp környéke – amit épp a napokban látogatott meg az Atlantis űrrepülőgép az alkatrészek cseréje végett – különösen veszélyesnek számít. A NASA lehetőségei jelenleg kb. 19000 nagyobb törmelékdarab nyomonkövetését teszik lehetővé, habár a szakértők szerint legalább 300000, fél hüvelyknél nagyobb űrszemét szennyezi az orbitális pályát. Áttörést valószínűleg az jelent majd, ha az Európai Űrügynökség (ESA) is kiépíti a maga hasonló megoldását, ezáltal hatékonyan egészítve ki az amerikai társszervezet lehetőségeit.«

Tanuljunk delfinül! CYMASCOPE

Valószínűleg nem kevesen vagyunk, akiket mindmáig lenyűgöz a hazánkban is nem kevéssé népszerű Robert Merle „Állati elmék" című zseniális regénye, amelynek középpontjában az ember és állat közötti sajátos viszonyrendszer áll – delfinek példáján keresztül szemléltetve. De említhetném Arthur C. Clarke nem kevésbé brilliáns „Delfinek szigete" című művét is, amely azonban kifejezetten a két faj közötti kommunikációra összpontosít – akárcsak John Reid hangmérnök, aki állítása szerint rálelt az emberek és a definek közötti beszédet lehetővé tevő technológiára.

Reid Cymascope névre hallgató eszköze állítólag képes beszéddé alakítani a tengeri emlősök által kiadott füttyöket. Habár egyelőre csak az alapvető szavakkal boldogul, a feltaláló véleménye szerint alig két év további munkával képességeit nagyságrendileg lehetne fejleszteni, egyfajta „delfin-ember szótárat" építve fel. Mindazonáltal az sem hallgatható el, hogy a szkeptikusok véleménye szerint semmi rend-

kívüli nem történt, Reid egyszerűen csak a korábbi extenzív kutatások eredményeire építkezve lépett egyet előre. Azzal a derék John is tisztában van, hogy még csak a hosszú út elején áll, és számtalan nehézséget kell majd leküzdenie. Ezek talán legnagyobbika a delfinek összehasonlíthatatlanul fejlettebb érzékeléséből adódik: „Míg az emberi fül csak kb. 20 KHertzig érzékeli a hangokat, addig a delfineknek a 200 KHertz sem jelent gondot." – mondotta. Reid mindazonáltal így is bizakodó: „A kutatók mostanáig egyszerű spektrográfokat használtak a hangok megfejtéséhez, azonban a Cymascope a beszédfordulatok megértését is lehetővé teszi majd."«

»RÖVIDHÍREK«

Mi egy betörő elriasztásának legbiztosabb módja? Nem, nem a homlokának szegezett nagykaliberű lőfegyver, hanem természetesen az, ha elhitetjük vele, hogy otthon vagyunk és televíziót nézünk. Ha esetleg mégsem lennénk odahaza, nos akkor jöhet kapóra FakeTV Burglar Deterrent, ami, mint neve is mutatja, egy olyan intelligens világítótest, ami megtévesztően hasonló fényeffektusokat produkál, mint valódi társa, természetesen beleértve a random fényerőváltozásokat is. Mindez kevesebb mint 32 amerikai dollárért.«

Egy kéretlen küldeményekről (egyszerűbben: levélszemét) írott tanulmány megállapításai szerint a spamek miatt 33 milliárd kilowattórányi energia meg veszendőbe, amely egyenértékű 2.4 millió (!) otthon éves energiafelhasználásával. A mindösszesen 62 billió (!) spamnek „köszönhetően" évente 17 millió kg szén-dioxid kerül a légkörbe – teljesen feleslegesen. Még megdöbbentőbb adat, hogy az átlagos üzleti felhasználó által „termelt" 131 kilogrammnyi CO_2-ből is 22 százaléknyi az elektronikus levélszemét számlájára írnadó.«

Az iHouse-nál igénytelenebb nevet valószínűleg extenzív kutatómunka árán sem lehetne találni egy háztartási berendezéseket fejlesztő cégnek, ez azonban szerencsére mit sem von le kreálmányuk, a SmartFaucet értékéből (vagy mégis?). A kérdéses eszköz a legmodernebbnek számító arcfelismerő technológiát alkalmazva azonosítja be a fürdőszoba felé tartó felhasználót, hogy aztán az illető által preferált hőmérsékletűre és intenzitásúra állítsa a víz folyását. A SmartFaucet előzetes konfigurálása természetesen LED- es érintőképernyőről végezhető – gondolom pont úgy, ahogy az ilyesfajta szolgáltatásokat igénylő réteg elvárja.«

Minden idők egyik legfurcsább PC háza azzal hívja fel magára a figyelmet, hogy valójában nem is ház. A Japánból származó Acrylic Cowboy állítólag rendkívül népszerű a szigetország modderei között, pedig csak egy áramátalakítót, 2 LED-et, egy bekapcs/kikapcs gombot, no meg egy, a megfelelő rögzítési pontokat biztosító sík lapot tartalmaz, amihez az alaplap, a tápegység és persze a perifériák illeszthetőek. A végeredmény pedig egy csupasz, ám a maga minimalizmusában kétségkívül megkapó installáció.«

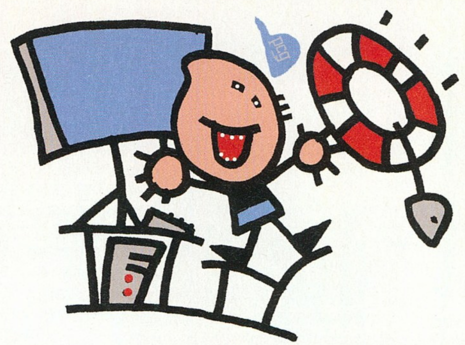
Részlegesen napelemekről működtetett mobiltelefonról (Samsung Blue Earth) már volt szó rovatunkban, most pedig itt van az első „full extrás" változat is. Az AU és a Sharp közös fejlesztése közvetlen napfényben 10 perc alatt képes 1 perc beszélgetéshez, vagy 2 órányi készenléti időhöz szükséges energiát termelni – ráadásul vízálló is.«

A mobilszolgáltatók láthatóan nagyon igyekeznek, hogy kicsiny sárgolyóbisunk térképéről az utolsó, a maguk izoláltságában már-már spirituálisnak mondható, lefedettséggel nem bíró fehér foltját is leradírozzák. Eme dicséretes törekvésüknek megfelelően a Nepal Telecom ez év júniusától a Mount Everestről is lehetővé teszi a hívásokat, hála egy 5160 méteren elhelyezett műholdantennának. A rendszer akkor sem esik kétségbe, ha a turistahad végtelen sorokban rohamozza a „Nagy Istenanyát", hiszen akár 3000 lelkes felhasználót is képes kiszolgálni – egyidejűleg. Ennyit a világ tetején megtapasztalható csendről és magányról...«

A kompaktok új királya LUMIX DMC-TS1

Végezetül a Panasonic eszközök elkötelezett rajongójaként nem állhatom meg, hogy ne hívjam fel a figyelmet a derék japánok legújabb digitális fényképezőgépjére, az igazán remekbe szabott Lumix DMC-TS1-re, ami talán az eddigi legjobb modell az amúgy általában nem az igényességével tüntető kompakt kategóriában. A kitüntetett figyelem okaként számos tényezőt sorolhatnék fel: az igényes, gumírozott kerettel ellátott fémházat, a 720p HD video támogatást, a 12 megapixelest felbontást, az iparágban állítólag legjobb „Intelligent Auto" üzemmódot, ami nagyszerűen tehermentesíti a felhasználót az exponálás és fókuszálás alól, és persze a gyártótól megszokott mérsékelt árat. Nekem mégis a víz- és porállóság jön be a legjobban – miután egyik előző fényképezőgépem az egyszerre nedves és poros kambodzsai őserő úttalan útjain járva mondta fel végleg a szolgálatot, természetesen életem legszebb látványának megörökítése előtt, talán mondanom sem kell, hogy miért....«

HARDVER-MENTŐÖV



írta» HORVÁTH PATRIK

CPU-LIMIT

Szia Patrik!
Tanácsot szeretnék kérni tőled alaplap és processzor ügyben! A konfigom: ASUS M2N-E SLI alaplap, AMD Athlon X2 6000+ proci, 4Gb Kingmax DDR2 800 MHz memória, Gigabyte 9800 GTX+ 1Gb videókari, 500 W táp! A kérdés az lenne, hogy processzor limites-e így a konfigom, vagy elég a procim a videókártya alá? Bele menne-e az alaplapba egy Phenom X3 vagy X4? Ha cserés az alaplapom, akkor milyet tudnál ajánlani és milyen procit hozzá? Azon is gondolkoztam, hogy átállok Intelre, abból tudnál ajánlani valamit? Bocs a sok kérdésért így hirtelen, de nagyon fontos lenne ezeket tudnom! Előre is köszönöm válaszod! *Üdv: Gábor*

Kedves Gábor!
Felbontástól, játéktól és grafikai részletességtől függően CPU-limites lehet a videokártyád, de nem vészes mértékben. Sajnos az alaplapodon található chipset túl régi már ahhoz, hogy bármelyik többmagos Phenom processzort beletedd. Én csak akkor állnék át Intelre, ha nagyon sok pénzt bele akarok feccölni a cserébe (Intel Core i7 + Intel X58 platform), hiszen a középkategóriában egyértelműen az egyik legjobb vétel a Phenom II X3 710-es processzor, ehhez pedig a Gigabyte GA-MA790X-UD4-et ajánlgatjuk a legtöbbet.

NOTEBOOK KÉRDÉS I.

Szia Patrik!
Segítségedet szeretném kérni, nemsokára itt a húsvét és a fiamnak megígértem, hogy veszek neki egy laptopot, mert most fejezi be a nyolcadik osztályt. Legtöbbször, ahogy megfigyeltem a Call of duty 4-el szokott játszani a gépen, nagyon tetszik neki, így csak olyan konfig kéne a laptopba, ami ezt a játékot vinné. A laptopokhoz amúgy egy kanyit sem értek, így csak bemennék egy boltba és megvenném:) Mivel szűkös a keret most a NAGY gazdasági világválságban, és a call of duty 4-hez se egy bivaly erős gép kell, kérlek, ne egy 2-300 ezres gépet javasolj:) Válaszodat előre is köszönöm! *Üdv: B.Péter*

Kedves Péter!
Bár az asztali gépeknél a Call Of Duty 4 (és 5) gépigénye nem számít nagynak, azért noteszgépeknél oda kell figyelni mit választ az ember. Sajnos 200 ezer forint alatt nagyon jó videokártyával rendelkező masinák nincsenek, az Acer és MSI idevágó gépei (pl. MSI GX610) általában zajosak, a billentyűzetük kényelmetlen és melegszenek is rendesen. Arról nem is beszélve, hogy az erős gépek akkumulátoros üzemideje csapnivaló, bár nem írtad ez mennyire szempont. A szervízháttér miatt én alapvetően egy HP vagy Toshiba gépet választanék (pl. Toshiba Satellite A300-1NO). Az igazán ütős gépek pont 200 ezer forint körül kezdődnek, más kérdés, hogy egy 14 éves gyerek nem biztos, hogy ilyen drága géppel kell, hogy iskolába járjon – persze ez már túlmegy a HW Mentőöv hatáskörén...

NOTEBOOK KÉRDÉS II.

Üdv mindenkinek, aki épp a kezében tartja az újságot. Olyan problémám akadt, hogy kevés lett az egy gép itthon. Jó lenne valami kis egyszerű gép, ami netre meg filmre jó, de ha már új gép, akkor legyen hordozható, egy szóban kifejezve kéne egy laptop. Max 80 ezret szánnék rá és a fentebb felsoroltakra kellene. Ja meg minél hosszabb ideig tudjam használni töltés nélkül. Légy szíves ajánlj erre a célra valami alapgépet, mert a laptopokhoz nem értek. Előre is kösz a választ. Most kéne mondani, hogy „jó a Guru, csak így tovább", de ezt mindenki tudja. *Üdv: Dömigery*

Kedves Gergő!
Sajnos 80 ezerért csak és kizárólag netbookokat kapsz újonnan Intel Atom platformmal, ami azon kívül, hogy HD videózásra nem igazán alkalmas és az erre épülő gépek optikai meghajtóval sem rendelkeznek, nem tudom, mennyire elégítenék ki az igényeidet (DivX/XviD-es filmek illetve némely 720p felbontású .mkv a megfelelő programmal elmenne). Ettől függetlenül egy Acer Aspire One, Asus eeePC 900A, Lenovo Ideapad S9e, valamint egy MSI Wind U90B notebook-négyest érdemes lehet valamelyik nagyobb multinál megvizslatni.

PENTIUM 4 UPGRADE

Hello Patrik!
A gépemben az alaplap egy Asus P4P800 SE, Intel P4 2,4 GHz-es (533Mhz FSB) CPU-val. Az alaplapomnak az FSB-je szintén 533 MHz. Ha veszek egy (használt) Intel P4 3 GHz-es processzort 800 MHz-es FSBvel, akkor rendesen fog működni az alaplappal?
Válaszodat előre is köszönöm! *Csongi*

Kedves Csongor!
Az alaplapod támogatja a 800 MHz-es FSB-vel rendelkező processzorokat, így semmilyen fennakadást nem fogsz tapasztalni, ha az említett CPU-ra cseréled a mostanit.

LEENDŐ KONFIG

Üdv Patrik!
Egy leendő konfig összeállításáról lenne szó, amely hamarosan beszerzésre is kerülne. Mivel a mostani gépem kissé elavult ezért odaadom egy jobban rászoruló barátomnak.
A konfig a következő lenne:
Intel BLKDG45ID alaplap (s775)
Intel Core 2 Duo E8400 (3GHz/6MB/1333MHz) (s775) BOX processzor
Kingston 4GB 667MHz DDR2 KIT Non-ECC CL5 DIMM
Sapphire Radeon HD4870 512MB GDDR5 (PCX) Toxic Full
Spire 650W ATX/EATX tápegység, 12 cm
Asus DVD+/-RW S-ATA Lightscribe, fekete+ezüst (DRW-20B1LT)
Creative SB Audigy SE 7.1, PCI, OEM
Western Digital Serial-ATA II 1000GB (16MB cache) winchester
A+ Wind Tunnel ATX miditorony
Spire Fourier IV hűtőborda és ventilátor (S775, K8)
Kérdéseim a következők lennének:
1. Mit gondolsz a fenti konfigról (személyes véleményt kérek, ha lehet)? Összepasszolnak-e az alkatrészek, valamint szerinted mégéri ez a gép az árát?
2. Főleg játékra használnám a gépet, nagy FPS kedvelő vagyok és tisztában szeretnék lenni vele, hogy (CoD2, CoD4, CoD5, Gears of War 2 stb.) játékokban maximálisan közepes beállításokon hány fps-t produkál ez a vas?
3. Legközelebb meik alkatrészt kell majd lecserélnem a megjelenő játékok szempontjából?
4. Szerinted a hűtés elég lesz vagy külön ventillátorok segítségére lesz szükség a gép hőmérsékletének csillapításához?
Ennyi lettem volna én FiiRkaa örök olvasótok és előfizetőtők.
Ui.: Remélem nem fárasztottalak sokáig.
Viszlát!!

Kedves Bence!
Igyekszem sorrendben válaszolni a kérdéseidre.
1. Az alkatrészek összepasszolnak, ám én több helyen változtatnék rajta anélkül, hogy ez többlet ráfordítással járna. Nem igazán értem, hogy miért választottál gyári Intel alaplapot, amik tuningban gyengébbek a többi márkánál, ráadásul puritánabb

is a felszerelésük. Ezen felül azt sem értem, hogy miért kellett integrált VGA-t tartalmazó microATX-es megoldás, ha egy Radeon HD4870 csücsül a konfigban. A nagyjából 28-30 ezer forintba kerülő Intel deszkát én gondolkodás nélkül egy P45-ös chipsettel bíró Asus/Gigabyte/MSI lapra cserélném. Memóriából vétek már 667 MHz-es modulokat venni, legalább 800, de inkább 1066 MHz-es chipeket választanék a Kingmax/Geil/Corsair/OCZ márkák valamelyikéből. A Spire tápegységeket én kerülném, nem csak azért, mert kétes hírnevű a cég ilyen fronton, hanem azért is, mert az általad választott termék árából simán kijön egy Corsair HX450, ami viszont az egyik legjobb tápegység a 20 ezer forint körüli kategóriában és gyakorlatilag hangtalan. A házba én nem szólok bele, általában a felhasználók többsége kinézet alapján választ kuckót, de ennyi pénzért, amennyibe a Wind Tunnel kerül, már elég sok alternatíva van, ajánlom, nézz körül a Coolermaster, a Thermaltake és a Gigabyte háza táján is. A hűtőt én biztos, hogy lecserélném, ennyi pénzből kijön egy Scythe Ninja II is, ami biztos, hogy jobban hűt az általad választott Spire-nél. Ha ragaszkodsz ehhez a hűtési megoldáshoz, akkor az Asus Triton 77-et is nézd meg, mert jó pár ezer forintot megspórolhatsz vele.

2. Pontos számértékeket nem fogok tudni neked mondani, de még 1920x1200-as felbontásban sem lesz gondod a felsorolt játékokkal, simán tudja tartani a HD4870 a 40-50 fps-t, de ha gondolsz a jövőre, akkor inkább 1 GB-os videokártyát nézz (pl. HD4890, mert alig drágább, mint az 1 gigás HD4870), ha 1680x1050-nél nagyobb felbontásban játszol.

3. Valószínűleg a videokártya lesz az, amit cserélni fogsz, hiszen a processzort 3.8 GHz-re biztos fel lehet tuningolni, az pedig a GTA IV-en kívül maximálisan elegendő bármelyik jelenlegi és a közeljövőben megjelenő játék számára.

4. A Toxic verziót egy ideje nem kapni a HD4870-ből, de a referenciahűtős változatok árai nagyon leestek, így lehet, érdemesebb lenne inkább az 1 GB-os HD4890 felé kacsintgatni 58-60 ezer forint környékén.

PIXELHIBÁK

Kedves Patrik!

Egy furcsa problémával fordulnék hozzád. Új gépet kaptam és az apám megkapta az enyémet, amivel most baj van. A monitoron sávokban piros pixelek vannak, amiket hol jobban, hol semennyire nem lehet látni a háttértől függően.

A monitorral nem nagyon lehet baj, az új gépen kipróbáltuk, ott nem volt semmi baj, és hardverre már csak azért sem gondolok, mert ha az ablakokat arrébb húzom, akkor a piros pixelek ott maradnak, ahol eddig is voltak és ahol érintkeztek az ablakkal, magyarul, ha az ablakokat össze-vissza húzogatom, akkor teljesen rózsaszín lesz. A Windows-t (XP) már újratelepítettem, és a legújabb driver is fenn van.

Az interneten utánaolvastam, ott azt írják, hogy attól lehet, hogy a táp már nem bírja a megerőltetést. Te mit gondolsz, tényleg ez lehet, vagy lehetséges más probléma is?

Válaszodat előre is köszönöm. *Marsi Milán*

Kedves Milán!

Bár a tápegység is okozhat érdekes jelenségeket, én mégis inkább a videokártya meghibásodására gyanakodnék, azon belül is a memóriákra. Ha még van rá garancia, akkor vidd vissza, ha nincs, akkor próbáld ki egy másik gépben a videokártyádat illetve a saját gépedet is nézd meg egy kölcsön kártyával. Így tudod a legegyszerűbben kiszűrni a hibás alkatrészt.

NOTEBOOK OBLIVIONHOZ

Sziasztok!

A játékok totum factumának tartom az Obliviont. Szeretnék venni egy olyan laptopot, amin normálisan fut, nem baj, ha nem a legmagasabb beállításokkal, a lényeg, hogy élvezhető legyen. Nem gond, ha töltési idő kicsit több mint az átlag, csak ne akadjon a játék és azért viszonylag szépek legyenek a textúrák. Azt most hosszú lenne elmesélnem miért nem asztali gépet veszek, szóval nem untatlak titeket ezzel. Tehát a kérdésem az lenne, tudtok-e ajánlani olyan gépet, amin szépen fut (nem hasít:)) az Oblivion, persze a kiegészítőkkel együtt? Gépigény szempontjából nem vagyok annyira gondban, de köszönhetően a sok integrált kártyának, nem nagyon tudok dönteni. Sajnos anyagi készleteim korlátozottak, így feleslegesen nem akarok többet költeni. A HP Pavilion sorozatot néztem, meg egy-két Acer-t. Ebben ezek a videókártyák fordulnak elő többnyire: 512 MB ATI Mob. Radeon HD 3450, 256 MB NV GeForce 9200M GS. Ezen kívül nagyon sok laptopban találkoztam ezzel a kártyával: Intel GMA 4500MHD. Létezik, hogy egy ilyen játék ezen vagy a két előzőn tűrhetően fusson, vagy adjam fel és gyűjtsek egy MSI GX valahányasra és fogadjam el, hogy 200 ezer alatt nem fogok ilyen laptopot találni?

Köszönöm a segítséget, további jó munkát kívánok: *Kati*

Kedves Kati!

Bár az Oblivionnak mai szemmel nézve nincs nagy gépigénye, sajnos mobil grafikus kártyáknál máshogy kell gondolkodni, mivel azok jóval lassabb tempóban követik az asztali változatokat. Amit első körben ki lehet zárni az az Intel GMA X4500MHD, ezzel egészen biztosan nem fog semmilyen körülmények között megmozdulni a cucc (plusz az Intel sem tanult még meg drivert írni). A HD3450 natív felbontásban biztos, hogy nem fogja tudni normális kinézettel futtatni a játékot, ahogy a 9200M GS sem. Mindenképpen Radeon HD3650-et illetve GeForce 9600M GT-t kell keresned (mégha DDR2-es memóriával szerelték is fel őket, akkor is), ezek 200 ezer forint alatti noteszgépeknél nagyon ritkán, de azért akadnak. Az egyik ilyen az Asus M51TA-AP067 (180 ezer forint), őt viszont legfeljebb másfél óráig fogod tudni használni menet közben, ha csak internetezel. Valamivel olcsóbb (170 ezer forint) az Acer Extensa 5630G-642G25MN és kicsit tovább is bírja akkuról (max. két óra), viszont gömbölyített a billentyűzete, ami nem mindenkinek tetszik és még a régi Acer dizájnt követi az egész gép, így a felhasznált anyagok minősége elmarad a mostani példányoktól. Pár ezer forinttal haladja meg a 200 ezres határt az Acer Aspire 6530G-744G32N, ami viszont már az új Gemstone Blue sorozatba tartoztik 16:9-es 16" kijelzővel. Benne is HD3650 van, továbbá a billentyűzet is kényelmesebb, mint az Extensában, viszont az újdonságért és a dizájnért megkérik a felárat sajnos. 9600M GT-vel szerelik az általad is alternatívaként felvázolt MSI GX620-at, amely 220 ezer forint körül nem számít rossz vételnek, viszont az 1680x1050-es kijelző a normális videokártyát már nehéz helyzetbe hozhatja Oblivion alatt, ha nem figyelsz oda a beállításokra (a többi gép jellemzően 1280x800 vagy 1366x768).

ÚJ GÉP I.

Kedves Patrik!

Szeretnék összerakni egy gépet olyan kb 155e Ft + táp körül, főleg játékra (esetleg programozásra). Körülnéztem kicsit és összeraktam egy ilyen konfigot:

Alaplap: Gigabyte GA-EP45-DS3 vagy Gigabyte GA-EP45-DS3R (a DS3R körülbelül 1 ezressel drágább, de azért gondoltam megkérdezem:))

CPU: Intel Core 2 Duo E8400, Memória: Kingmax KLEE88F-B8KB5 x 2, VGA: Sapphire ATI RADEON HD4870 FULL vagy Sapphire ATI RADEON HD4850 FULL (nem tudom mennyire ér meg 10e Ft-al többet a 4870), HDD-nek egy 1TB-os darabot gondoltam, de itt nincs nagyon

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

AKCIÓK (gyári garancia !) **ezek a bruttó árak !**
Samsung 2333SW 23" FullHD 16:9 monitor **53.970**
Gainward GTX275 896 **65.640** 9800GT 512 **27.120**
Sapphire HD4890 1G **63.600** HD4770 512MB **27.840**
AMD Phenom II X3 720BE **37.080** X3 710 **29.400**
A64 X2 5600 **16.800** 7750BE **15.480** 4850E **14.340**
Intel Core2 E8400 **38.640** E7300 **29.400** E5200 **17.520**
Kingmax DDR2 1066 MHz 1GB **3.870** 2GB **7.200**
Samsung F1 HDD 1TB 32M **22.440** 750G 32M **18.840**
640G 16M **18.000** 500G 16M **14.760** 320G 16M **11.460**
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !
Otthoni PC (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500GB HDD, HD4670 512MB DDR2
Intel: ECS P45T-A, Pentium DualCore E5200 **96.600**
AMD CPU-val: MSI KA78-G, A64 X2 4850E **96.150**
Játék PC (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB RAM, 750GB HDD, HD4850 512MB Zalman
Intel: Gigabyte EP45-UD3LR,Core2Duo E7400 **161.940**
AMD-s: ECS A790GXM-A, A64 X2 7750BE **135.360**
Játék Pro PC (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
2GB 1333 DDR3, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel CPU: ECS X48T-A, Core2 Quad Q8200 **213.600**
AMD: GB 790XT-UD4P, PhenomII X3 720BE **211.440**
ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu

ötletem, 20-30 között találtam belőlük, lehetőleg minél olcsóbbat szeretnék ebben az árban. Táp téren nem tudom, mi kell ezek alá, hogy bírja, illetve mi a minőség. A végére még egy Arctic-Cooling Freezer 7 PRO-t is gondoltam esetleges tuninghoz. Ha lenne valami javaslatod, hogy mit mire lenne érdemes kicserélni, ez így mennyiben lesz használható/mennyi ideig, nagyon hálás lennék.
Válaszod előre is köszönöm: *Almásy Gergő*

Kedves Gergő!
A HD4870 kb. pont annyival gyorsabb a HD4850-nél, mint amennyivel drágább nála. Ettől függetlenül én lehet, hogy a nagy fogyasztás és zajos működés miatt nem erőltetném, és inkább egy HD4770-be ruháznék be 30 ezer forint körül. Merevlemezből a Hitachi/Samsung/Western Digital termékeit nyugodtan megveheted, a Seagate-et inkább kerüld ebből a méretből. Tápot nehéz úgy javasolni, ha nem írod oda, hogy meddig vagy hajlandó elmenni árban. Én csípőből neked is egy Corsair HX450-et ajánlanék, ha tényleg hosszú távban gondolkosz, viszont a 20 ezer forintos vételártól többen le szokták dobni az ékszíjat. Sajnos a minőség az nagyjából ennyibe kerül. Olcsó gépekhez szoktam ajánlani még az FSP 400W-os PFN szériáját 8-9 ezer forint körül, de az hangosabb és kevésbé tartós alkatrészekből van megépítve. A Chieftec és Coolermaster termékek pedig már elég közel vannak a 15 ezer forinthoz (ráadásul nem is annyira halk venti dolgozik bennük), akkor meg már megvenném a HX450-et. Freezer 7 Pro-t támogatom, alaplapból pedig mindegy melyiket veszed, az –R felszereltségben tér el a simától, egy ezrest megérhet.

INTEL VS. AMD

Hello Kedves Patrik!
Azért fordulok hozzád, mert nem tudom eldönteni melyik konfigot vegyem. Összeállítottam egy Intel és egy AMD platformot. Inkább a proci a problémám.
Intel:
Alaplap: Gigabyte GA-EP31-DS3L
Proci: Core 2 Duo E7400 (2,8 GHz)
Vga: Radeon HD 4850
Táp: Chieftech 400w
Ram 2gb ddr2 1066Mhz

AMD:
Gyakorlatilag csak a deszka meg a proci lenne más.
Alaplap: Gigabyte GA-MA770-UD3
Proci: Amd Phenom II X3 710

Még így utólag megkérdezném, hogy van nekem egy vinyóm is (240 GB), de ATA csatlakozófelülettel és a deszkáknál (mind Intel, mind AMD) SATA a csatlakozó. Na most hallottam, hogy van olyan, hogy egy kábelt kell venni és kész, remélem is, mert nem kéne új win. Ja és a gamek (Crysis, cod: WaW, Gta 4) hogyan mennének? Válaszodat várom mielőbb és elöre is köszönöm!!! *(geri)*

Kedves Gergő!
Én valószínűleg az AMD-s platform mellett tenném le a voksom, még akkor is, ha alapjáraton nem biztos, hogy az a gyorsabb. Az ATA csatolású merevlemezzel az AMD-s deszkánál biztosan nem lesz probléma, Intelnél viszont csak egy külső vezérlő által van megoldva ennek a kezelése, ami olykor lassabb kezeléssel és magasabb CPU terheléssel jár. Mellesleg a Windows miatt ne fájjon a fejed, mert úgyis újra kell telepítened (még ha felállnagy nehezen, akkor is!). Videokártyát illetően lehet inkább HD4770-et vennék, olcsóbb, kevesebbet eszik, jól tuningolható. GTA IV nagyon szereti a többmagos processzorokat (tehát itt a Phenom-nak lehet némi előnye), a Call Of Duty meg sem kottyan se a HD4770-nek, se a HD4850-nek, a Crysis pedig mai napig egy pocsék engine-t használ, így felbontástól függően Medium/High részletességet bírnak el ezek a VGA-k.

GÉPFEJLESZTÉS

Üdv Gurusok!
Mivel a mostani gépem eljutott arra a szintre, hogy a jobb játékok már csak alacsony grafikán futnak, illetve az újabb játékok már el sem indulnak, ezért szeretnék venni egy új gépet, amihez a segítségeteket kérném. Már van egy majdnem kész konfigom amiről szeretnék véleményt kérni, hogy jó-e, vagy ha valamiből tudtok jobbat, akkor kérlek, szóljatok. A konfig a következő:
Alaplap: Gigabyte GA-MA790X-UD4
Processzor: AMD Phenom II 720 AM3 BOX Black Edition - Elég sok ismerősöm mondta (rendszergazdák is), hogy az AMD procik nem jók. Erről titeket is szeretnélek megkérdezni. Én nem vagyok sem Intel sem AMD párti, eddig Intelem volt és igen jól működtek. Tehát nem zárkózom el attól, hogy Intel vagy AMD procit vegyek.
Memória: CSX 4096Mb DDR2 800Mhz CEC FAN KIT
Videókártya: Itt nem tudok dűlőre jutni. Két VGA-t néztem ki. Az egyik a Sapphire HD4850 512MB DDR3 VAPOR-X PCIE LITE, a másik pedig a nemrég napvilágot látott Sapphire HD4770 512MB DDR5 PCIE. Árban nem sok különbség van köztük, mindössze 4-5 ezer Ft. Viszont teljesítményben nem tudom melyik jobb és melyik passzolna jobban a konfighoz.
Táp: GIGABYTE Superb 460W, valamint ha a ház vásárlása után maradna pénzem, akkor esetleg egy Arctic Cooling Freezer 64 PRO hűtő.
A segítségeteket előre is köszönöm! *Balázs*

Kedves Balázs!
Azért szoktam ajánlgatni az AMD platformokat, mert ki akarok tolni a fél olvasótáborral és egyébként is Intel részvényes vagyok :) (remélem átjött az irónia) Rendszergazdák egészen más platformokban gondolkodnak, és különben sem szeretjük őket, mert néha brutális csőlátással rendelkeznek. A 720 Black Edition helyett én inkább sima 710-et vennék, ezzel is spórolsz 10 ezer forintot, ráadásul tuningban sem lennél előrébb a fekete dobozos példánnyal. Videokártyában nehéz tanácsot adni, mert a általad emlegetett HD4850-en 1 GB VRAM csücsül, míg a HD4770-eket egyelőre csak 512 MB-tal árusítják. Ha találsz 35 ezer forint körül Vapor-X-es 1 GB-os HD4850-et, akkor vedd meg, ellenkező esetben én vagy egy HD4770-et vagy egy HD4870-et vennék (utóbbi ára nagyot zuhant az elmúlt hetekben). Megfontolandó esetleg a 45 ezer forint körül kapható Gigabyte GeForce GTX260-OC (az OC fontos, mert ettől lesz 192 helyett 216 shader a VGA-ban) a maga 896 MB memóriájával és viszonylag csendes hűtésével. Tápegységből nem akarlak rábeszélni a szokásos Corsair HX450-re, mivel kétszer annyiba kerül, mint az általad kiszemelt Gigabyte, de az az igazság, hogy utóbbi cég nem gyárt tápegységeket, csupán átmatricázza őket és nem igazán tudom megjósolni, hogy kitől veszik a belsőt, ellentétben a Corsair-rel, akiről köztudott, hogy a kiváló Seasonic vázra épít. A CSX Fan memória kitjére sok alaplap háklis, köztük pár Gigabyte is, így ha tutira akarsz menni, akkor a Kingmax, Geil, Corsair, OCZ márkák közül választasz valami kitet (Phenom II mellé már van értelme az 1066 MHz-eseknek is).

GÉPÉPÍTÉS

Hi!
Az elkövetkezendő héten szeretnék gépet vásárolni, mert a régi már elavult a counter-strike: sourcehoz (30fps), de szeretnék majd az új géppel természetesen újabb játékokkal játszani, de a cs:s-sel versenyszerűen is játszanék, de ezt 30 fps-sel lehetetlen...nah de a lényeg, hogy a következő konfigot állítottam össze:
-Codegen 3333-CA P4 400W ATX ház (12 cm ventillátorral)
-P5N SLI alaplap (az alaplapra csak 20-23 ezer FT-ot szánok, többet nem)
-Intel Core2 Duo-3GHz/1333MHz LGA775 6MB Box 1év (E8400) processzor
-vagy Intel Core2 Quad-2,33GHz/1333MHz LGA775 4MB Box 1év (Q8200) processzor
Nem tudom, melyiket válasszam.
-Kingston 2GB/1066MHz DDR-II PC2-8500 HyperX (Kit! 2db 1GB, NVIDIA SLI-Ready) (KHX8500D2K2/2GN) memória vagy Kingmax 2x1 GB ezt se tudom eldönteni.
-Asus EN9800GT HTDP/512MD3/A 512M PCIe videokártya
-Hitachi 320GB 7200rpm 16MB SATA winchester
-egér Logitech mx518 (ez adott)
-QCK pad (ez is adott)
-füles (adott)
-Samsung 19" 943N LCD 5ms 3 év monitor
-billentyű (adott)
-DVD olvasó író (adott)
Ahol nem tudtam dönteni ott légy szíves segíts! Előre is köszi! Még két bónusz kérdés a végére :) A táp elegendő lesz? Ha nem, akkor másik házat nézzek, esetleg tápnélkülit? Mi az, amit gyengének látsz ebben?
ui: várom mielőbbi válaszod!
Üdvözlettel: *Sós Patrik*

Kedves Névrokon!
A Codegen házikót megveheted, ha tetszik, de a tápot érdemes a polcra tenni vésztartaléknak és nem használni. A konyhafőnök ajánlata helyette egy 400W-os FSP PNF széria vagy tehetősebb embernél egy Corsair HX450. Az nVidia chipsetes MSI P7N SLI-t tessék gyorsan elfelejteni (személyes tapasztalataimról tudnék mesélni...), helyette valami olcsóbb Intel P43 vagy P45 chipsetes Asus/MSI/Gigabyte deszkát választani. Memóriából ne sajnáljuk a pénzt a 4 GB-ra, akkor se, ha csak DDR2-800-as Kingmax-ra futja, az ilyen SLI kiteket meg felejtsük el, marketing fogás az egész. Processzorból egyértelműen az E8400 a jobb választás játékra, a Q8200 az egyik leglassabb négymagos CPU. 9800GT-t semmiképpen ne vegyél, Radeon HD4770 a te barátod. A Samsung 943N-t nem tudom hol nézted, de egy évek óta nem gyártott monitorról beszélünk. A helyedben inkább 22-23"-os 16:10 illetve 16:9 képaránnyal rendelkező TFT-k után kajtatnék (40-50 ezer forint között). Példát nem írok, mert mire ezt elolvasod már úgyis megjelent 8-10 új típus.

MOBIL JÁTÉKOK

Erre a hónapra igazán nehézsúlyú versenyzők jutottak, hiszen a Terminator és a Need for Speed is igencsak feszegeti a telefonos játékokat a marokkonzolok repertoárjától elválasztó falakat. A Worms személyében „csak” egy régi klasszikust üdvözölhetünk, ráadásul jól viselte a konverziót.

írta» LtB

»NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

»Fejlesztő: EA »Platform: iPhone, iPod Touch

»89%«

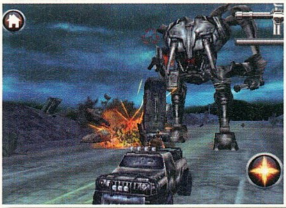
Az iPhone meglehetősen jól el van látva versenyzős játékokkal, hiszen a mozgásérzékelős irányítás remekül használható ebben a stílusban a kormány helyettesítésére. Ilyen erős mezőnyben nem könnyű az élre törni. Nem igazán számítottam rá, hogy az élőszereplős filmbetétek többnyire megmaradnak a telefonos verzióban, hiszen egy mobil játék esetén általában kiszúrják a szemünket egy-két állóképpel, amik alatt szövegesen olvashatjuk a sztorit. Az Undercover ezzel szemben bőségesen el van látva videókkal, nem kis mértékben hozzájárulva a hangulathoz. No persze élvezhető játék nélkül ez még nem sokat érne, de az aggályok eloszlatása végett a program rögtön be is dob a tanító részbe, ahol megtanulhatjuk az irányítást, egy Porsche volánja mögött. A mozgásérzékelős kormányzás nem újdonság, megfelelően működik, ellenben minden más gesztusokkal történik. Csak egy példát említve, a nitro adagolásához felfelé kell húzni egyet az ujjunkkal a képernyőn – amellett, hogy kényelmes, valahogy a verseny hevében hangulatosabb is, mint egy gombutánzatot érintgetni. A versenyeink a Tri-City nevű városban zajlanak, ami – meglepő módon – három nagyobb területre van felosztva. Tisztességes mennyiségű feladat áll rendelkezésre minden ilyen helyszínen, e téren nem érheti panasz a játékot. A grafika szemet gyönyörködtető, könnyedén felveszi a versenyt a PSP verzióval, és a hangok terén sem lehet panasz, a motorbőgéstől a zenékig minden kiválóan szól. Talán az egyetlen említésre érdemes negatívum, hogy ha minden versenyt megnyertünk és minden autót megvettünk, már nincs sok értelme visszatérni, talán a következő rész egy többjátékos móddal tényleg teljesen megunhatatlan lesz.«

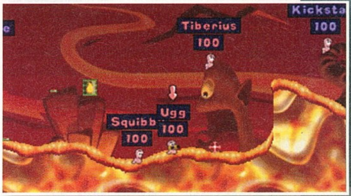
»TERMINATOR SALVATION

»Fejlesztő: Gameloft »Platform: iPhone, iPod Touch

»85%«

Már viszonylag régóta keringtek pletykák – és az utóbbi időben már képek is – egy fergeteges grafikájú Terminator játékról iPhone-ra, ami szinte túl szépnek tűnt ahhoz, hogy igaz legyen. Az ígéretek szerint a gyönyörű külcsín egy megalkuvások nélküli lövöldét takar, ami akár a komolyabb játékosoknak is kihívással szolgálhat. A képek bizonyos értelemben csalókák voltak, hiszen mozgásban még annál is sokkal jobban néz ki a játék, mint ahogy azt a megjelent anyagok sejtetni engedték – e téren biztosan nem ér csalódás. A hangulat és a körítés is maximális figyelmet kapott, kezdve a menüben felcsendülő, jól ismert főtémával és a Terminátorok feltűnését jelző baljóslatú hangokkal – minkét esetben egyenesen a filmekből átemelve. A bevezető képsorok után rögtön meg is kapjuk az irányítást a film hőse, John Connor felett. A többi 3D Gameloft játékból már ismerős lehet a virtuális analóg kar használata, ezzel mozoghatunk, míg a képernyő bármely más részén az újunk mozgatásával nézelődhetünk. Ez a séma tűrhetően működik, de ha valaki nem lenne elégedett, négy másik közül is válogathat – ezek gyakorlatilag kimerítik az iPhone minden beviteli lehetőségét. A nyolc pályán felváltva irányítjuk Connor-t és Marcus-t, de a készítők gondosan ügyeltek arra, hogy a film fordulatait ne lőjék le előre – cserébe a játék története kissé kusza.
A látvány, a hangulat és nagy általánosságban a megvalósítás bármelyik marokkonzollal könnyedén felveszi a versenyt, viszont a nyolc pálya teljesen lineáris, közepes nehézségen két óra alatt könnyedén kivégezhető, és az így megnyíló extrém nehézségi szint sem ad hozzá túl sokat, hiába irányíthatunk egy Terminátort a szereplők helyett. A rövidségétől eltekintve azonban nincs szégyenkeznivalója a játéknak.«





»WORMS WORLD PARTY

»Fejlesztő: Codeglue »Platform: N-Gage

»82%«

A Worms-sorozat meglehetősen nagy múltra tekinthet vissza, hiszen az első rész még Amigán jelent meg, nekem csak a némileg későbbi PC verzióhoz volt szerencsém. Azóta viszont gyakorlatilag felnőtt egy teljes játékos generáció, és a háborúzó kukacok még mindig velünk vannak.
A Worms tipikusan azok közé a programok közé tartozik, amik még kenyérpirítóra is megjelentek, így feltehetőleg a nagy többség ismeri a játékmenetet. Nagyon röviden összefoglalva egy 2D, körökre osztott tüzérségi játék, ahol a lövéseinkre, gránátjainkra valamint kevésbé konvencionális fegyvereinkre hat a szél, a gravitáció – így a megfelelő szögben, megfelelő erővel elindított szeretetcsomagok jutnak csak el a címzetthez. Az N-Gage-es World Party pontosan ezt a hagyományt viszi tovább, a hangsúly pedig döntően a többjátékos módon van. Az egyszemélyes lehetőségek kimerülnek a véletlenszerűen összesorsolt Quick Game-ben és a Custom Game-ben, de ez utóbbi már az egy telefonon játszható multiplayer helyszíne is – a körökre osztott jelleg miatt egy készüléket körbeadva is van lehetőség barátaink csapatainak gyilkolására, maximum négy személy számára. Az online többjátékos mód is kiválóan működik, lag nem nagyon zavarja a játékot, az egyedüli probléma, hogy meglehetősen kevés játékossal találkoztam, bizonyos napszakokban nehéz ellenfelet találni.
A játék a 3D próbálkozások kivételével nagyjából ugyanúgy néz ki a második rész óta, ezt a grafikai színvonalat pedig gond nélkül hozza az N-Gage verzió is. A szavatosságra sem lehet panasz, hiszen a többjátékos mód gyakorlatilag végtelen szórakozást nyújthat. Ha egy kicsit nő a játékosbázis, az egyik legjobb telefonos online szórakozás lehet a Worms World Party.«

Ebben a hónapban is: Levrov

LEVROV

írta» MIGUEL

»LE A LÉGSZENNYEZÉSSEL!

Oké, a múlt hónappal kicsit túllőttünk a célon: ez a meleg lassan nem emberi. Az egyetlen megoldás tehát, ha mindenki erősen magába száll, és elgondolkozik azon, hogy kell-e neki kétmagos processzor meg benzinfaló autó. Emberek, ez így nem mehet tovább: melegem van! Kérek mindenkit, hogy a helyzet komolyságára való tekintettel gondolja át, hol tud segíteni. Csak együtt sikerülhet, de együtt sikerülni fog, hogy nekem jó legyen! (Lehet, hogy politikusnak kéne mennem?)

»INTERJÚT ADTAM

Életem első interjúját fogjátok most elolvasni (mármint amit velem készítettek, aminek én vagyok az alanya), másrészt korszakalkotó, úttörő módon összekötjük az internetet és a nyomtatott sajtót. A kérdéseket amúgy Matthawk kolléga tette fel a PGO üzenőrendszerén keresztül.

Szia András!

Hát az már eleve mínusz, hogy Andrásnak szólítasz, de üsse kő, most az egyszer.

A PC Guru magazinnál többek közt a Levrov nevű rovat szerkesztője vagy. Mi alapján válogatod ki az újságba berakott írásokat?

Igazából hangulatfüggő a dolog - ha elolvasom az adott levelet, és eszembe jut valami, amit elmondanék az olvasottakkal kapcsolatban, akkor bekerül. Persze van más esély is, hogy mást ne említsek: megfelelően provokatív, megfelelően közérdekű, megfelelően hosszú (így nekem kevesebbet kell írnom, ugye).

Újságíróként mennyi szabadidőd van?

A lapzárta előtti két hétben szinte semmi, a lapzárta utáni két hétben közepesen sok. Mivel én vagyok a bemutató rovatos csávó, én vagyok az, akinek jellemzően szólni szoktak, hogy másnap el kell utaznom valahova pár napra. Ezek mindig remek élmények, de marha fárasztóak is. Persze tisztában vagyok azzal, hogy favágóként vagy uránbányászként jóval nehezebb életem lenne, szóval nem panaszkodom.

Mikor döntötted el végleg, hogy ezt a szakmát választod?

Igazából engem ez a dolog csak megtalált - jókor voltam jó kocsmában, Bate-nek tetszett, ahogy írok, aztán meg Sasa és Grath is ráBólintott a dologra. Így maradtam, és ahogy telt-múlt az idő, egyre több dologba kotnyeleskedtem bele, míg végül én lettem az előzetesekért felelős csóka.

A PC Guru szerkesztőségen belül van ugye egy idézőjeles rockbandátok. Melyik ügyességi rockjátékot szeretitek jobban, a Rock Bandet, vagy a Guitar Herokat?

Igazából mindkettőt szeretjük. Tényleg.

Ezeken az előbb említett bulikon mely posztot töltöd be a "zenekarban"?

Szerencsére jóval erőszakosabban akarok dobos lenni, mint Chris, így általában én püfölöm a bőröket – ha meg nem jön össze, akkor gitározgatok.

Melyik pozíciót szereted jobban?

Namostan a szexuális életem részleteit talán egy kicsit bensőségesebb hangulatban osztanám csak meg veled.

Hogy tervezed a közelgő nyarat?

Költözködni fogok, sokat idegeskedni, a fennmaradó időben jellemzően heverészni a napon, és ha időm engedi, pecázgatok is kicsit. Jamegpersze dolgozom.

Köszönöm a válaszaidat Miguel, legalább azt is megtudtam, hogy ne szólítsalak többé Andrásnak!

Remélem elégedett vagy, ha bármire kíváncsi vagy még, szólj. Az életem nyitott könyv.

»TORRO... JA NEM, TORRENT

Üdv Polgártársak!

Egy kissé kontroverzus **(háh, ilyet én is tudok: fluxuskondenzátor, reáldeficit, sic transit gloria mundi. – M)** témáról szeretném megosztani szerény véleményemet veletek és a nagyközönséggel ha kinyomtatjátok. Tegnap olvastam, hogy a Sims3 már letölthető különböző torrentoldalakon. Holott még 2 hét van hátra a megjelenésig.
Szokás szerint elhangzott az ilyen és hasonló esetekben mindig használt tézis, hogy "ez mekkora károkat és bevételkiesést okoz egy cégnek"! Mivel magamból tudok csak kiindulni, ezért magamra vezetem le a témát.

A minimálbér duplája alatt van a havi alamizsnám jó 25.000 fonrintal. Ez magyarországi viszonylatban világbajnok fizetésnek számít. Ebből nagyon ritkán engedhetem meg magamnak, hogy eredeti game-et vegyek. Namármost ha a Pirate Bay mintájára a magyar oldalakra is hasonló sors vár, minimum bezárás, attól még nem fogok rohanni a boltba és megvenni az eredetit! Milyen bevétel kiesésről beszélünk?? Ha nem tudom letölteni, nem fogom megvenni mert egyszerűen nem tellik rá! Lehet elítélendő a gondolkodásmódom, de sokan vannak ezzel hasonlóképpen, és sajnos egyre többen. Mindennek ellenére arra bátorítanék mindenkit, ha teheti, vegye meg az eredeti játékot! Teljesen más érzés egy eredeti csomagot kibontani! :)

Üdv
Ramos

Na, oszlassunk el most egy hatalmas félreértést egyszer és mindenkorra: amikor azt hallod, hogy a torrentre kikerülő változatok letöltése kárt okoz a cégnek, az nem azt jelenti, hogy ők úgy számoltak, hogy minden egyes ember, aki csak letölti, az potenciálisan elbukott vásárló. Nyilván neked is igazad van abban, amit írsz, csak éppen ez nem válasz a kiadók problémájára: nem azzal van baj, aki amúgy sem venné meg, hanem azzal, aki amúgy igenis megvenné, már félrerakta rá a pénzt, számolja a napokat meg vágja a centit a megjelenésig – aztán a könnyebb és olcsóbb lehetőség miatt mégis inkább letölti a cuccot a netről. Na és itt van a probléma, és valld be nyugodtan, hogy te is voltál már ebben a helyzetben – meg tudtad volna venni, de nem tetted, mert ott volt fent az XYtorrent.hu-n.

Ami ennél rosszabb: sokan komolyan megideologizálják a letöltés jogosságát, hiszen „nehogymá' fizessek az NFS-ért, mikor ugyanaz, mint az előző volt" vagy „két perc után töröltem, akkora halom trágya volt, még jó, hogy nem vettem meg". Ez utóbbi dolog, mármint a rossz minőségű vagy komolyan hibás játékok is kétségtelenül hozzá tartoznak a témához, de a napokban olvastam, hogy az Európai Unió olyan határozat meghozatalára készül, amely kimondja, hogy a kiadók és forgalmazók fe-

lelősek azért, hogy ne kerüljenek a boltok polcaira bugoktól hemzsegő és / vagy bóvli progamok.

(Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy szerintem az nem indok, hogy valakinek nincs rá pénze. A pénzügyi helyzeted a saját problémád, a játék kiadójának semmi köze hozzá – a piacgazdaság már csak így működik. Úgy tűnik, hogy annak ellenére, hogy sokan nem tudnak havi két-három játékot megvenni, a forgalmazók nem csökkentik az árakat, mert ezen a szinten is van kereslet a portékára. Nem örülök neki én sem, de azért azt fogadjuk el, hogy a kiadók is pénzből élnek, profitorientált vállalkozásként működnek, és a céljuk nem a világ jobbá tétele, hanem a nyereség. Hozzánk, hétköznapi emberekhez hasonlóan ők sem szeretnek ingyen dolgozni...)

FOGYASZTÓI VISSZAJELZÉS

Helló!

Helló!

Kezdem én is úgy, mint mindenki (mert más nem jut eszembe). Már 3 éve veszem a Gurut és alapjában véve nagyon tetszik, viszont most talán van valami értelme is annak, hogy ezt leírtam, mert egy észrevételem lenne, amit már elég régóta megfigyeltem egy-egy cikk elolvasása után, de csak most szántam rá magam, hogy le is írjam. Nagyon jók a játéktesztek, tényleg, képet kap az ember belőlük a játékról, de örülnék annak, ha az elején pár mondatban tisztázva lenne, hogy mi is ez. Sokszor vettem észre, hogy már a cikk közepénél járok, beleástuk magunkat a játék apró részleteibe, de még mindig nem tiszta, hogy ez egy RTS vagy milyen nézetű mászkálós, esetleg csak neten játszható.

Tökéletesen igazad van, és ami azt illeti, magam is megfigyeltem, hogy a cikkíróink felelőtlen módon kihagyják eme fontos információkat a cikkekből. Mostantól tehát, aki nem tisztázza le, hogy miről is ír, az halálnak halálával hal! (És mindezt neked köszönheti majd, de ne vedd szívedre, számos, a történelemben fontos ember kezdte úgy, hogy apróságok miatt legyilkoltatott embereket.)

Nem azt mondom, hogy egy Bioshock 2-nél vagy Crysisnál írjátok le, hogy ez bizony egy FPS, ami azt jelenti, hogy 3D nézetben kell lőni, mert azért ezt mindenki (akit kicsit érdekel a játékok világa) tudja, viszont a legutóbbi számban a Demigod tesztnél jutott ez ismét eszembe. Érdemes lenne tisztázi legalább a műfajt, hogy ez egy RTS. Vagy régebben volt „egy hasonló játékok" box az értékelésnél, az is jó volt.

Szép lassan rájön az ember azért a cikk végére, de nem biztos, hogy mindenkinek egyértelmű, hogy DotA-klón pl. Ennyire senki nem hardcore, hogy az összes kevésbé ismert vagy régebbi játékot pontosan ismerje, amihez az adott játékot hasonlítjátok.

Na, akkor lássuk csak, ki írta a Demigod-cikket? Ááá, nahát, az én régi barátom, mindenki kedvenc DVD-szerkesztője, Chris. Egyet se félj, Tamás, megkapja méltó büntetését (vagy a kezét vágjuk le, vagy Darths mellé ültetjük [Akkor már inkább a kezem vesszen el! – Chris]).

Például tetszett a legutóbbi számban a konzolos cikk eleje: "Mi is az a konzol" Szerintem ez tök jó és nem (csak) csecsemoknek való szöveg. Azt értem, hogy ebben a cikkben különös célja is volt ennek a bekezdésnek, mert tisztázni akartátok, hogy mit (ne) várjunk egy konzoltól, de szerintem máshol is létjogosultsága lenne. Szóval tetszett a cikk, igaz a tartalma nem annyira... „Kering egy tévhit az FPS-ek irányításával kapcsolatban"... Háááát... Nekem van egy Xbox 360-am és többször végigjátszottam rajta FPS-eket, de néha eszembe jut, hogy te jó ég, micsoda játék lehetne a Halo 3, ha nem ezzel a fehér fityfenével kellene „még-nem-jó, már-nem-jó" alapon célozni például!
Ez a cikk picit ellentétben volt (gondolom szándékosan) a múltkori PC a király cikkel, amiben szintén voltak túlzások a másik oldal javára.

Na ennyi:)
Jakab Tamás

Kezdjük a legfontosabbal, a Halóról alkotott személyes véleményemmel: a Halo 3-ból akkor sem lesz énekes halott, ha világ legjobb egerét és billentyűzetét aggatjuk rá, de ez most mindegy. A célzással és az irányítással kapcsolatban igazad is van, meg nem is – én még emlékeszem, milyen volt átszokni az olyan FPS-ekről, ahol nem tudtad mozgatni a fejed az olyanokra, ahol már igen, és hidd el, az sem volt egy fáklyásmenet. Az egész csak megszokás kérdése. Eleinte engem is elkaszáltak minden utcasarkon az Xboxos CoD5-éjjeleken (ami azt illeti, most sem vagyok túl ügyes), de néhány alkalom után már azért jobban ment – pont annyi kellett hozzá, mint annak idején a CS: Source-hoz. Pár nap alatt bele lehet szokni, ne becsüld le az agyad tanulási képességeit (főleg, ha játékokról van szó).

A PC a király, illetve Patrik múltkori PC vs konzol cikke is csak azt mutatja, hogy nem is kell nagyon túlzásokba esni, bármelyik oldalt is próbálod favorizálni – bár az én személyes véleményem továbbra is az, hogy a gép csak a közvetítő közeg, a lényeg maga a játék. Ha mosógépen vagy konyhaasztalon kell, akkor ott, engem az se érdekel (és igen, kedves pajzán gondolatokkal megáldott olvasó, továbbra is a játékról van szó).

FORDÍTOTT PSZICHOLÓGIA

Szeva Zak! (Kár volt összetörnöd a klaviatúrát, még válaszolnod kell!) Tudom, megette a fura nevű állata... **(De ha egyszer tényleg megette... - M)** A klasszikus poént kijavítva:

Szeva, Miguel!
Azért írom soraimat,hogy véleményt mondjak erről a 2009.06-os számról.

[VISSZATEKERÉS]

Ömmm, először az új dizájnról (igen, falusias írásmóddal). **(Nem falusias az, csak magyaros. Nem látod a szalonnát meg a matyóhímzést az oldalán? - M)** Amikor az első megváltozott számot a kezembe vettem, infarktust kaptam!

Lebuktunk – az első számot valójában a CIA rendelte tőlünk, Afganisztánban azóta tömegoszlató eszközként alkalmazzák... Hiába no, valamiből nekünk is meg kell élni...

Nem volt túl modern, de klasszikus se. Aztán egybefolyva az idővel nem kockákra írtátok, mintha amatőr csinálta volna painttel. A mostani már egész jó, de a Sasa-időbeli volt a legjobb. Végül is azon nőttem fel.

Ismét egy csúnya félreértés, no de miért van a levrov, ha nem azért, hogy csúnya félreértéseket oszlassunk el: a dizájnnak körülbelül annyi köze volt Sasához, mint nekem a zongorázáshoz (akik esetleg feltétel nélkül bíznának a zongoratehetségemben: a szamárindulót sem tudom eljátszani), vagyis semmi. Ha már mindenképpen egy férfinevet akarsz kapcsolni az adott időszakhoz, akkor a „Gaben" az a hangsor és betűkombináció, amit keresel. Legnagyobb sajnálatunkra azonban váltanunk kellett, mert Gaben úgy érezte, külföldre kell utaznia, és ebben hat ökörrel sem tudtuk volna megakadályozni (egyrészt mert ha menni akar, hát menjen, másrészt meg azért, mert amekkora volt, simán egy tizenkét ökrös szerelvény kellett volna, hogy a győzelem leghalványabb esélye is felvillanjon a távolban).

Na most jön a legutóbbi szám! Remélem, hogy lesz PC GURU tábor, múlt évbe' voltam és életem legjobb tábora volt(a 8 éves koromban „túlélt" cserkésztábor után főleg.)

Sajnos továbbra sem tudok semmi bíztatót mondani a táborról, bár legutóbb Darths mondott itt valamit a levegőbe. Ilyenkor sajnálom, hogy sosem figyelünk rá, mert most milyen jól jönne az információ – hogy most arról beszélt, hogy lesz, vagy arról, hogy most már késő lenne nekiállni a szervezésnek, sajnos fogalmam sincs.

Annak örültem, hogy a Mobiljátékok rovatban voltak iPhone-játékok, én egy iPod Touch boldog tulajdonosa vagyok (az iPhone kisöccse). Voltak benne még érdekesek, de nem akarom betelíteni a levrovot.

Ne is, már így is teljesen rosszul vagyok, annyit dicsértél minket. (Apropó, tudja valaki, hogy alakult ki a „mintha hájjal kenegetnék" mondásunk? Bár még sosem kenegettek hájjal, valahogy nem hiszem, hogy az túl kellemes dolog, bár aztán a fene tudja, az sem mindegy ugye, hogy ki keneget, meg milyen hőfokú hájjal...)

Bár mikor Sasa elment, megszakadt a szívem, mostanra se lett összeragasztva. Meg kell

mondanom, hogy Sasa lelépése óta a GURU tartja a színvonalat.

Nos, meg kell mondanom, hogy ezt igen jó hallani, reméljük, hogy a továbbiakban sem változik ez.

A fordított pszichológiát alkalmazva mondom:
Ne rakj be az újágba!
:-) (rakj be)
Olvasótok és előfizetotök,
PG

Általában az a fajta vagyok, akinél nem működnek az ilyen fordított dolgok, de üsse kő, most az egyszer bekerültél – viszont a többiek figyelmébe ajánlanám, hogy ez nem azt jelenti, hogy mostantól csak ezt kell odaírni a levelek végére, ha igazán be akartok kerülni. Nem-fog-működni.

HA ÉN EGYSZER HATALOMRA KERÜLÖK

Hali Miguel!

A 09.06-os Guruban volt az, hogy ki kinek a főnöke és elgondolkodtam: miféle anarchia van nálatok?! Mindenki külön faj, így szinte senkinek sincs főnöke. Ugye tisztában vagy vele, hogy ebből lassan harcok lesznek a szerkesztőségben (nem virtuálisak)? De végülis csak azt ajánlom, hogy vedd át a hatalmat a szerkesztőség felett, tiltsd le a WoW-ot, minimum öt oldal levrov legyen, és ha valaki rossz cikket ír, akkor áramtalanítsd egy hétre a gépét, és mivel addig sem tud cikket írni, ezért add nekem azokat a játékokat, amikről írnia kéne és én térítésmentesen megírom a cikket. Chrisnek pedig magyarázd meg, hogy nem szeretnél vele barátkozni. Ha akarod, akkor megadom egy jó kőműves számát, az majd olyan falat épít, hogy azt át nem fogja törni.

Már többször mondtam, de nem hiszitek el: ha egyszer én itt megkapom az irányítást, nem hogy 5 oldal levrov nem lenne, de egy sem, és ezt nyugodtan vehetitek fenyegetésnek! Akinek ezzel baja van, az kicsit lejjebb talál egy e-mail címet, ott panaszkodhat. A másik, hogy harcok nem lesznek, már vannak: az első áldozat, Zak már meg is volt, és mivel én meg nem állok, míg a világ teljhatalmú ura nem leszek, hát dögöljön meg a lovam, ha nem húzhatunk keresztet még néhány (fő)szerkesztő neve mellé. [Miguel, a gyógyszereid. Nem igaz, hogy mindig szólni kell: minden reggel és este, különben bajok lesznek... Shoebaron]

Az újság jó, a teljes játék lehetne valami max. 5 évvel ezelőtti game, sok vérrel.
Tessék betenni az újságba.
Üdv.: Gábor

Tessék, a felét teljesítettük: nem véres, de 2006 után készült játék. A másik felén dolgozunk, de most nem követjük el azt a hibát, hogy leírjuk, mi lesz – ígérgetés helyett inkább mindent megteszünk, hogy le is tudjuk adni.

RPG VS. RPG

Hello Miguel!
Első beírásom a LevRov-ba, talán azért mert most jutott eszembe valami értelmes: A szerepjátékok (vissza)fejlődése. A fiatalabb szerepátékosok azt se tudják egyáltalán mi az. A WoW túl egyszerű. Pl.: menj el ide meg ide és ölj meg 10 szörnyet. Hú! Nem becsmérelni akarom, csak azt, hogy legyen végre valami értelmes. Én (pedig nem vagyok túl idős) Fable-vel kezdtem **(ezzel azért vigyázz, mert sokak szemében a Wizardry 7 a szerepjáték, nem a Fable habos-babos világa... - M)** aztán valami értelmesebb jött, a M.A.G.U.S. Remélem a fiatalabb olvasók is tudják mi az (ha nem: asztali szerepjáték), néhány óra alatt olyan kalandokban van részünk, amilyeneket egy gépes játékban sem látni. Én örülnék egy igazi szerepjátéknak gépen, mondjuk a Hetedkor Yneven (A Stormregion fejlesztői a barátaim és készült náluk a Hetedkor, de hát...)

És most egy kis harc: asztali RPG a gépes RPG/MMORPG ellen. Tudom az MMORPG elterjedtebb, mint az asztali barátunk és egyszerűbb is. De nincs olyan élményben részed, mert nincs meg az a szabadság, amit az élő szerepjátékban megkapsz. Előnyök/hátrányok: asztali szerepjáték: nem rontja a szemet, sokkal szabadabb vagy és nem lehet menteni – vagyis nehezebb, ezért kevesebben játszanak. RPG/MMORPG: egyszerűbb, kevesebbet kell játszani, DE rontja a szemet, nem annyira vagy szabad. Igazából egyikkel sincs bajom, mind a kettőt intenzíven játszom. Mi a véleményed?

Remélem beraksz.
Üdv.: Deetrone

A véleményem: igazad van, és nincs igazad. Nincs, mert igazából kár azon pörögni, hogy ki hogy játszik. Van, aki máshogy nem tud összehozni egy kis mókát a haverokkal, és inkább a neten keresztül játszik velük, és van, aki imádja a nyomtatott papír illatát, a kockacsörgés hangját – és nem mellesleg van egy nagy halom szabadideje is. Az összehasonlításnak ilyen szempontból nincs értelme tehát, de mondok mást: Nyulászi Zsolt, akiről M.A.G.U.S. rajongóként tudod, hogy az inkriminált játék egyik szerzője, napjainkban számítógépes játékok fejlesztésével múlatja az idejét. Közelebb van ám ez a két dolog, mint gondolnád.

ÉS VÉGÜL...

Szia Miguel!

Az iskolából írok, mert otthon nincs netem, de ezzel kapcsolatos a kérdésem is. A DVD-n néha rengeteg dolgot találok, néha meg alig-alig van valami. Mi alapján dől el, hogy mi kerül a korongra? Tudom, manapság már mindenkinek van otthon net, de mégis, nekem nagyon jól jönnek ezek az extra gigabájtok.

Köszi
Shandor

»NYERTESEK«

AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN EGÉSZ SZEKÉRDERÉKNYI JÁTÉKOT GRÜNDOLTUNK ÖSSZE NEKTEK, ÉS MOST MÉG A SORSOLÁST SEM FELEJTETTÜK EL. ÍME, ITT VAN, KIK ÖRÜLHETNEK, ÉS MINEK:

»Gobliiins 4-játék:

A kérdés az volt, hogy mikor jelent meg a maga idejében bámulatosan sikeres, testet-lelket megmozgató kalandjáték, a Gobliiins első epizódja, a helyes válasz pedig természetesen (ki ne tudná) **1991**. Jó év volt, tíz éves lettem, és megjelent a Goblins első része, sosem feledem. A nyertes pedig nem más, és gratulálunk neki:

» **GYULAI GÁBOR** (Dunakeszi)

»LEGO Batman-nyereményjáték

Ez a játék már egy kicsit nagyobb érdeklődésre tarthatott számot, így jóval nehezebb kérdést kellett kiötölјünk. Batman a DC univerzumának egyik legismertebb alakja, és azt mindenki tudja, mi az ő igazi neve, ellenben örök haverja, Robin már korántsem ilyen népszerű (vajon miért). Azt szerettük volna megtudni (illetve mi nyilván tudtuk, szóval) hogy ti tudjátok-e, mi Batman hű társának polgári neve. Hiába próbáltunk azonban kifogni az olvasókon, rengeteg helyes megfejtés érkezett. Bizony, Robin nem Dick Tracey, se nem Biggus Dickus, hanem **Dick Grayson**!
A nyertes pedig, és neki szintén teljes szívünkből:

» **GOMBÁS ZOLTÁN** (Székesfehérvár)

»Mortal Kombat vs DC Universe-játék

Az igazat megvallva így utólag már sajnáljuk, hogy ennyire könnyű kérdésre bíztuk annak eldöntését, vajon ki kapja meg a közelmúlt egyik legjobb verekedős játékát. Ha valaki ugyanis elküldte nekünk azt a választ, hogy „A **kriptonit** az az anyag, aminek hatására Superman kevésbé lesz szuper", akkor máris jó eséllyel pályázott arra, hogy kihúzzuk a nevét abból a rongyos kalapból, amit direkt erre a célra rendszeresítettünk. Ebben a hónapban ő nyert, és verekedjen egészséggel:

» **SIPOS ÁDÁM** (Vásárosnamény)

A DVD tartalma az aktuális teljes játéktól, a játékdemók méretétől, illetve az egyéb, érdekes de nagyobb méretű anyagoktól függ (meg Chris munkakedvétől, ugye...). Igyekszünk az alapokat, a legfontosabb segédprogramokat mindig felszuszakolni, de érthető, hogy ha húznunk kell valahonnan, akkor nem a demók lesznek kevesebben. Mindenesetre jó tudni, hogy Chris nem hiába dolgozik! Mint ahogy azt is jó lenne tudni, ha van bármi egyéb, amit világgá szeretnétek kiáltani. Csak hajrá!

Miguel
levrov@pcguru.hu

FIZESS ELŐ
MOST
ÉS VÁLASSZ
AJÁNDÉKBA
EGY EXTRA
PC JÁTÉKOT!
VADONATÚJ: ITT A DIRECTX 11!
BUKÁS VAGY SIKER? FELFEDJÜK, HOGY MI LESZ AZ ÁRA A SOK ÚJDONSÁGNAK
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA
PC GURU
TELJES JÁTÉK
A ZSENIÁLIS RPG MOST A PC GURU DVD-JÉN:
BALDURS GATE 2 + THRONE OF BHAAL
MAGYARÍTÁS+ MINDEN RÉSZLETRE KITERJEDŐ VÉGIGJÁTSZÁS
ASSASSIN'S CREED
FOLYTATÓDIK A RÉMÁLOM
BIOSHOCK 2
AMIT CSAK TUDNI LEHET A KÉSZÜLŐ JÁTÉKRÓL
A SRÁCOK, AKIK NEM TÉVEDNEK
A ROCKSTAR DIADALA
EZ AZ ÚT VEZETETT A GTA-SZÉRIA ELKÉPESZTŐ SIKERÉ
LEGO BATMAN THE VIDEOGAME
MotoGP08
WAR LEADERS CLASH OF NATIONS
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
BLADES
F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN
ELŐFIZETÉS ÁRA:
6 HÓNAPRA
10 770 FT
12 HÓNAPRA
(13 LAPSZÁM)
16 900 FT
RENDELD MEG MOST A
WWW.ITMEDIABOLT.HU
WEBCÍMEN!
MOTOR-PRESSE BUDAPEST LAPKIADÓ KFT. 1113 Budapest, Nagyszőlős u. 11-15. Tel.: 06 (1) 577-2600

»A DOLGOK ÁLLÁSA«

Rendezte: Kevin Macdonald
Szereplők: Russel Crowe, Ben Affleck, Rachel McAdams
Hossza: 127 perc

A Ben Affleck és Russell Crowe főszereplésével készült angol-amerikai thriller nem a könnyű szórakozás híveit csábítja a moziba, viszont a maga műfajában kiemelkedően igényes és kidolgozott alkotás. A több mint kétórányi politikai krimiben a hidegvérű, sokat látott, elnöki esélyekkel számoló kongresszusi képviselő, a sármos Ben Affleck által megjelenített Stephen Collins egy gyilkossági ügy kapcsán kerül szembe a rámenős oknyomozó újságíróval, Cal McCaffrey-vel (Russell Crowe). Az ausztrál színész alakította washingtoni sajtókopó kemény szerkesztői nyomásra üti bele jó szimattal megáldott orrát társával, Dellával (Rachel McAdams) Collins asszisztens-szeretője meggyilkolásának a felderítésébe, amely kapcsán alapjaiban reng meg az Államok teljes hatalmi struktúrája. A dörzsölt újságíró helyzetét nehezíti, hogy bár felettese nyomására vállalja a munkát, magával McCaffrey-vel is barátságban áll, így két tűz között kell felderíteni az igazságot, amely a legképtelenebb kitaláción is messze túltesz. Azt szinte mellékesen említem, hogy egy ilyen horderejű titok napvilágra kerülésének a megakadályozásáért természetesen a teljes pénz és politikai arisztokrácia összefog a páros ellen - ők lesznek a gonoszok -, senki és semmi nem tudhatja magát biztonságban többé. A remek alapszituációból igazi profi dráma bontakozik ki a vásznon, nem beszélve arról, hogy a Brad Pitt helyére szerződtetett Crowe igazán szuper alakítást nyújt, utólag nehéz lenne elképzelni Pittet az év politikai thrillerében, amely szemlátomást visszahozza a kilencvenes években oly divatos műfajt a moziba. Tömény gondolkodást a szórakozással szemben előnyben részesítő filmbarátoknak feltétlenül ajánlom, akciófilm-rajongók pedig igazán üdítő kivételként élvezhetik Kevin MacDonald rendező minden percet tartalommal megtöltő moziját. «

»TERMINATOR - MEGVÁLTÁS«

»Rendezte: McG
»Szereplők: Christian Bale, Sam Worthington, Helena Bonham Carter
»Hossza: 130 perc

A Christian Bale főszereplésével készült bő kétórás akció sci-fi koprodukció látványos megoldásai mellett kreatív történetvezetésével vonzza a műfaj szerelmeseit. Az oly sokszor elképzelt világvége után játszódó, ennél fogva apokaliptikus hangvételű történetben a túlélő szabadságharcos, John Connor igazi hőshöz méltóan küzd a maroknyi túlélő érdekében. Eddig sablon szerint halad a mozi, a csavart ezúttal az jelenti, hogy az identitáshiányos messiásjelölt maga sem biztos abban, hogy ő-e a kiválasztott, mivel a jóslatok rendre nem teljesednek be, így nincs biztos fogódzó számára. Nem beszélve a totális bizonytalanságot tovább fokozó párhuzamos jövevény, Marcus Wright kiborg felbukkanásáról, aki egyetlen emlékképében (netán víziójában) halálraítéltként látja magát, és maga sem tudja, hogy a történésének idején, azaz 2018-ban múltját vagy jövőjét látja-e. Az emberiség maradékának túléléséért küzdő két férfi végül eljut a terminátor sereget irányító Skynet félelmetes központjába, ahol hihetetlen, az emberiség teljes pusztulását eredményező titokra derül fény. S hogy a két messiásból hogyan lesz egy, ezt nem árulom el, de a gyártók ismét megoldották, és fejlett kombinációs készséggel és némi józan ésszel bíró sci-fi rajongók kitalálhatják maguk is, miután az eredeti roppant hatásos és látványos befejezést, miszerint a küldetését elveszítő, bukott Connor bőrébe a kiborgot, Marcust helyezik az Ellenállás vezetői az emberiség küzdelmének további buzdítására, megváltoztatták. Hogy melyik befejezés tetszik jobban, döntsétek el ti magatok, jól koreografált, terminátorokban és technikában bővelkedő sci-fit láthattok. «

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»A-TEAM

Már gyerekként sem kedveltük ezt a sorozatot, mert fiatal szemmel is gagyi volt a sok lövöldözés és az igazságkeresés, éppen ezért nem nagyon értjük, hogy miért gondolja bárki, hogy ebből mozifilmet kellene forgatni. Mivel nem mi diktáljuk a hollywoodi trendet, így nem is kérdeztek meg minket, amiből egyenesen következik, hogy az A-Team című sorozatból mozifilm lesz, amiről talán már ki is találtátok, hogy mi bizony nem fogjuk megnézni...

»BATTLESHIP

Akinek nem ugrana be elsőre, hogy mit takar a valóságban a Battleship szó, azoknak megsúgjuk: torpedó. Nem vicc, a Universal stúdió a társasjáték alapján kíván filmet készíteni és már meg is bíztak néhány forgatókönyvírót, hogy dolgozzanak a "történeten". Az egész annyira abszurd és idióta ötlet, hogy már nem is nagyon tudunk csodálkozni rajta. Annyi biztos, hogy szakmát tévesztettünk, mert ekkora baromságokat mi magunk is ki tudunk találni...

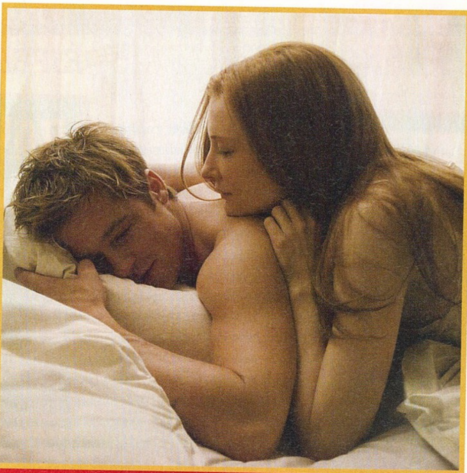
»DEADPOOL

Az X-Men Origins: Wolverine film egyik leggyengébb karaktere volt Deadpool, akit teljesen kiherélték a képregény-karakterhez képest. Éppen ezért meglepő, hogy most spinoff készül a főszereplésével. Már a Rozsomák film sem volt egy ajándék, és előre rettegünk, hogy milyen C-osztályú mozi fog kerekedni a bevarrt szájú mutáns kalandjaiból. Annyira mi sem szeretjük a képregényfilmeket, hogy minden szemetet megnézzünk...

»NANCY ÜL A FŰBEN 3.«

Lemezek száma: 3 lemez
Ára: 4990
Megjelenés: június 9.

Egyedülálló anyának lenni két rosszcsont gyerekkel nem könnyű dolog, főleg akkor, hogyha az embernek nincs munkája, ezért kénytelen marihuánatermesztésből megélni. A képlet meglehetősen extrém, talán éppen ezért kedvelik milliók a nálunk Nancy ül a fűben (vagy: Spangli) című sorozatot, amelyben a Mary-Louise Parker által alakított anyuka egyensúlyozik a drogkereskedő és a tisztes családanya közt meghúzódó hajszálvékony vonalon – minden évadban egyre kevesebb sikerrel. A széria előnye nemcsak a zseniális alapvetés, a sikerhez nagyban hozzájárult a jól eltalált karakterek egész sora, a kiváló színészi munka és az a nagyon erős társadalomkritika, amellyel az amerikai kertvárosi életet illetik az alkotók. A Nancy ül a fűben izgalmas, eszméletlenül vicces, ebből fakadóan kiváló szórakozás szinte mindenkinek. A harmadik évad magyar kiadása három korongon érkezik, s a lemezeken a közel négyszáz perces játékidő mellett találhatunk kellemes extrákat is. Első körben mindenképpen érdemes megemlíteni az audiokommentárokat, amelyeket nyolc epizódhoz vettek fel a készítők, továbbá kérhetünk szöveges infosávot az egyes részekhez, van bakiparádé, videoklip a kultikus főcímdalból, egy egész halom kisfilm a szereplőkről és a történetről és még egy válogatást is meghallgathatunk a sorozat zenéiből. Minden tekintetben vételre érdemes csomaggal van dolgunk, rajongóknak kihagyhatatlan, de azoknak is javasoljuk a beszerzést, akik eddig nem találkoztak Nancy kalandjaival (persze az előzményeket se feledjétek...). «



»BENJAMIN BUTTON...«

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 5000 FT
»Megjelenés: június 23.

A Benjamin Button különös élete igencsak megosztotta a közönséget, hiszen vagy imádta az ember vagy nem értette, hogy mire fel van ez a hatalmas felhajtás az alkotás körül. Habár a szerkesztőség tagjai egy hatalmas blöffnek tartják ezt a mozit, a DVD-kiadás mellett nem lehet elmenni szó nélkül, ugyanis igazán impozáns darabbal van dolgunk – már ami a fémdobozos kiadást illeti. Lévén igen jelentős filmről van szó, a kiadvány megvásárolható lesz teljesen hagyományos, egylemezes változatban (3000 Ft) és érkezik egy limitált, steelbox edition is, ami nemcsak kulcsínre különleges, de elég rendesen megpakolták extra tartalommal is. A rövidnek semmiképp nem nevezhető film mellett olyan bónusz matériák kaptak helyet a korongokon, mint a rendező David Fincher audiokommentárja, illetve a második lemezen tizennégy kisfilm és sok egyéb apróság: sztoriboard, képgalériák öt témában, előzetesek és még rejtett extra is akad a csomagban. Aki szerette a filmet, az el lesz kényeztetve, hiszen a több mint egy tucat kisfilm a készítés szinte minden pontjára kitér és részesei lehetünk a félelmetes vizuális trükköknek, a folyamatnak, ahogy Brad Pittet bemutatták fiatal és rendkívül öreg embernek. A második lemezen egyébként minden extra magyar feliratot kapott, ezért plusz jó pont a hazai forgalmazónak. Ha tehát nem elégedtünk meg a moziváltozattal, akkor érdemes odafigyelni a fémdobozos verzióra, a film szerelmeseinek ugyanis kihagyhatatlan. «

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»EXPENDABLES

Sylvester Stallone oldschool akciófilmet forgat, amelyben zsoldosok látnak neki, hogy megdöntsék egy diktátor hatalmát. Elég egyszerűen hangzik? Hát épp ez az, egy igazi akciófilm, amelyben a színtiszta akción lesz a hangsúly. Ez kell nekünk. Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy milyen „nagy nevek" kaptak helyet a produkcióban: Jason Statham, Mickey Rourke, Jet Li, Danny Trejo, Eric Roberts, Dolph Lundgren... Ugye, hogy kihagyhatatlan alkotásnak tűnik?

»BECSTELEN BRIGANTIK

Quentin Tarantino legújabb filmje, amiben a piszkos tizenkettő mintájára nem éppen szépéletű alakok indulnak begyűjteni néhány náci skalpot. Ha valaki arra számít, hogy nagy mészárlás lesz, az csalódni fog, ugyanis újabb klasszikus Tarantino mozit kapunk, amiben a főszerep a karaktereké és a párbeszédeké. Már csak néhány hét és itt lesz a mozikban, és szinte száz százalék, hogy az elsők között leszünk, akik megnézik ezt az alkotást.

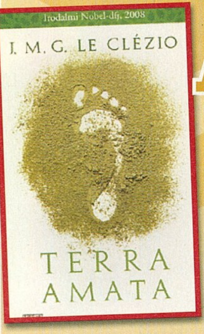
»THE ROAD

Cormack McCarthy (Nem vénnek való vidék) újabb regényéből készül mozifilm, méghozzá Viggo Mortensen főszereplésével, egy olyan világban, ahol megszűnt a civilizáció. Képzeljétek el a Fallout világát atombombák nélkül. Körülbelül ez lesz a The Road, egy félelmetes, megrázó alkotás, amely biztos, hogy mély nyomot fog hagyni mindenkiben. Mi már alig várjuk, hogy részesei lehessünk a nyomasztó atmoszférának. Igazán ideje volt már egy komoly filmnek...

»J.M.G. LE CLÉZIO

TERRA AMATA

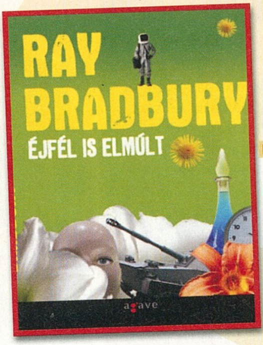
»Ulpius Ház



A tavalyi év irodalmi Nobel-díjasának fenti kötetét az egyik legizgalmasabb regénynek tartják, az emberiség önéletrajzának. Az írót, az olvasót, azaz magát az embert körüljáró félszáz oldal páratlan szórakozást ígér az élő francia ikon tollából, ha tehetitek, ti se hagyjátok ki a közel 30 kötetes életmű legjobb darabját. «

»RAY BRADBURY

ÉJFÉL IS ELMÚLT



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 272 oldal
»Ár: 2680 Ft

A science-fiction kilencvenedik életévéhez közelítő királya, Ray Bradbury nyolc évtizednyi szépírói tevékenység és harminc kötetes életmű után továbbra is ontja magából a hihetetlen fantáziáról és az emberi lélek legmélyebb ismeretéről árulkodó remek történeteket. Mindannyiunk örömére, mert a meglehetősen nagy lélekszámú hazai rajongótábor közel egy évnyi várakozás után veheti kezébe az Agave Könyvek Bradbury-sorozatának legújabb puhakötéses darabját. A közel háromszáz oldalnyi novelláskötet eredeti gyűjtemény, nem a hazai kiadó által összeállított válogatott elbeszélések összessége. Így mindenképpen elsőrangú olvasnivaló, elbeszélésenként, és egész kötetként is szépirodalmi igényességű, remek magyar fordításban megjelenő csemege. Miként Bradburytől megszokhattuk, a mesteri módon előadott történetek a marsbéli fantáziavilágtól a hajdanvolt amerikai illinoisi szülővárost idéző kisvárosokon át mind időben, mind térben hatalmas skálán mozognak. A gyóntatószékben hívét a függőségből megdöbbentő ötlettel kigyógyító lelkész alakja és a vörös bolygó kék dombjai közt a titokzatos kék palackért folyó hajsza bemutatása egyaránt hihetetlenül izgalmas. Ami az összes történetben közös, az a meglepetés eleme, a valóságnál ezerszer furcsább szerzői világ, a megszokott kiforrott írói stílusban tálalt, de további narratív trükkökkel bonyolított lenyűgöző tartalom. A hihetetlenül izgalmas, és fordulatos cselekményszövés a teljes kötet során garantálja, hogy lélegzet-visszafojtva olvassuk a lapokat. Bradbury ismét bebizonyította, hogy sosem okoz csalódást. Egyszerűen letehetetlen olvasmány ez a képzelet határtalanságát bizonyító új könyv; ezt a science-fiction műfaj másik nagy mestere, a rendező Spielberg is tanúsítja.«

»PATRIK OUREDNIK

AD ACTA

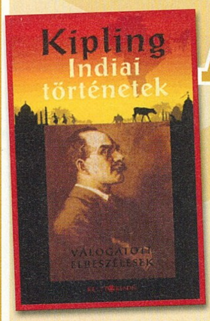
»Kalligram

A napjaink legeredetibb elbeszélőjének tartott cseh szerző bűnügyi regényként induló története groteszk humora, hihetetlen nyelvi leleményessége, valamint történetkezelése révén modern világunk bizarr krónikájául szolgál. Különleges, igényes regény, kimondottan az újdonságot kedvelő olvasóinknak. «

»RUDYARD KIPLING

INDIAI TÖRTÉNETEK

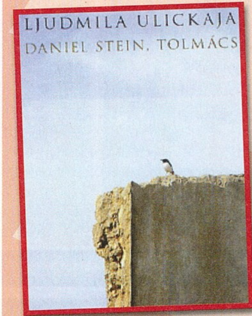
»Kelet Kiadó



A négyszáz oldalnyi misztikus-romantikus novellagyűjtemény olvasása sosem volt ennyire időszerű, mint manapság. A magyar nyelven először hozzáférhető legjobb Kipling-elbeszélések a mesés elemek mellett megszívlelendő, alapvető morális tanulságokkal szolgálnak, a hatalmas szubkontinens lenyűgöző, közel száz évvel ezelőtti világára visszatekintve. «

»LJUDMILA ULICKAJA

DANIEL STEIN, TOLMÁCS



»Kiadó: Magvető
»Oldalszám: 520 oldal
»Ár: 3490 Ft

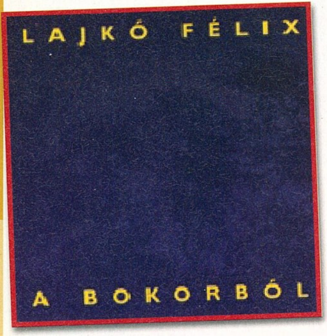
Bárcsak többször leírhatnám, de sajnos elég ritkán kerül félezer oldalas remekmű kis hazánkban orosz (ráadásul nálunk csak a szépirodalmat kedvelők körében jegyzett) írónő tollából a bestsellerlita-élére. Ezúttal mégis megtörtént a csoda, és az olvasók, valamint a kritikusok minősítése a fenti kötet esetében egyaránt csillagos ötös. Az először Franciaországban ismertté váló, mára viszont méltán világhírűvé lett írónő, az idei budapesti könyvfesztivál első női díszvendége elsöprő erejű művet alkotott. A legjobb regényének tartott kötet címszereplő tolmácsának zűrzavaros történelmi időkben zajló élettörténete szívszorító, ám fordulatos és akciódús példázat a szeretet és a hit erejéről. A főhős, Daniel Stein lengyel zsidó gyerekként a Gestapo tolmácsa lesz Litvániában, és élete kockáztatásával gettólakókat ment, majd partizánnak áll, hogy végül krakkói szerzetesként kövesse elhivatottságát. Izraeli látogatása során azonban rádöbben, hogy nem könnyű a huszadik században újraéleszteni az idealista őskeresztény elveket. A múlt század második felét lebilincselően és részletesen bemutató történetben az arab, zsidó, és keresztény világ történelmi fordulópontjai és hétköznapjai elevenednek meg a tolmács-szerzetes élettörténete révén. Ne hagyjátok ki, hogy vszórakozva művelődjetek, ha tehetitek, tegyétek a bőröndbe, és a nyári vakáció során ismerkedjetek meg napjaink élő klasszikusával.«

»LAJKÓ FÉLIX

A BOKORBÓL

»Kiadó: tilos az Á produkció

»Dalok száma: 14 szám



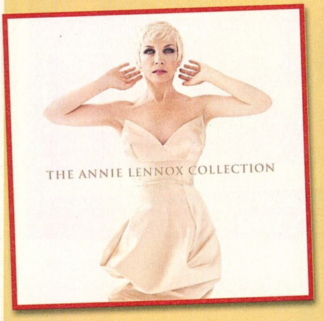
A minőségi munka nem pusztán technika függvénye, miként azt manapság oly sokszor hajlamosak vagyunk feltételezni. Mi sem bizonyítja jobban, hogy a szabadkai hegedűvirtuóz, Lajkó Félix a nagyvárosi stúdió helyett ezt a kreatív megoldást választotta a kilencedik albuma készítéséhez, nem kis kihívás elé állítva előadó- és munkatársait, és próbára téve önmaga kitartását meg az időjárás szeszélyét. Persze az utómunkálatok ezúttal is stúdióban készültek, de a helyi hangulatok, a különféle facsoportok keltette speciális hangok és a szél, eső és egyéb akusztikus hatások a korong szerves részét képezik, a délutánonkénti 3-4 órás közös erdei zenéléseket összegzik. A világsztár legújabb korongjához ugyanis tavaly nyáron-ősszel, másodízben is a lakóhelyéhez közeli, vajdasági palicsi erdőben, a szabad természetben rögzítette az anyagot. A környezet inspirálta úttörő elgondolás ezért is kapta a fenti, A bokorból címet. A lemezen közreműködő Brasnyó Antal brácsással előadott zenei hangulatok a három évnyi közös, koncerteken játszott improvizációk kiérlelt összegzései. 14 rövidebb-hosszabb szerzemény került a korongra, amely végtelen nyugalmat áraszt, és az erdei barangolás napszakait, a helyszíneket és a zenélők hangulatait rögzíti. Erre utalnak az Esett az eső, A madárnak, A gödörben, A nyárfák alatt jellegű dalcímek. A szabadban való alkotás annyira gyümölcsözőnek bizonyult, hogy az előadó hasonló módszerrel, de templomban tervez majd albumot készíteni. Az újdonság varázsa meg Lajkó világhírneve mellett a lemezbemutató koncertsorozat hatalmas sikere is bizonyítja, hogy nem jártok rosszul, ha megvásároljátok ezt a szokatlanul puritán módon, puszta szerzőnévvel és koroncímmel díszített albumot. «

»ANNIE LENNOX

THE ANNIE LENNOX COLLECTION

»Kiadó: Sony/BMG

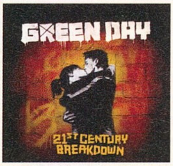
»Dalok száma: 14 szám



A különleges hangjáról közismert egykori Eurythmics duó karakteres szőke énekesnőjének újonnan megjelent válogatásalbuma merész kezdeményezés, hiszen a skót előadó szólóban másfél évtized alatt mindössze három korongot és egy hommage albumot készített. Lennox magabiztossága semmiképp sem kopott meg az idők folyamán, ezt ékesen bizonyítja, hogy a borítón dívához méltóan, megszokott frizurájával, fehér selyemben pózol, és nemes egyszerűséggel, az igazi nagyok példáját követve a saját, „collection" szóval bővített neve a korong címe. Mindenesetre a kiadó leleményesen oldotta meg a problémát, ugyanis további húzónévként egy-egy Keane- és Ash-feldolgozás is szerepel a 14 tracket tartalmazó gyűjteményes verzión. Csípős nyelvű kritikusok szerint ez lenne az extrák nélküli alapkorong érdekessége. Tény és való, hogy a Pattern of My Life (Keane: Closer Now után) és Ash Shining Light-jának átdolgozása briliánsra sikeredett. A láthatóan anyagi motiváció inspirálta vállalkozás színvonala azonban magas, és a korong Lennox-pályaképként valóban helytálló. Meglepő módon ugyanis nem a kronológiai sorrend szerinti legnagyobb slágerek, hanem a korszak jellemző dalai szerepelnek összegyűjtve, ezekből remekül nyomon követhetők a szólókarrier hegy- és lejtmenetei. Az átfogóbb zenei-vizuális élményért azonban, mint annyiszor, kicsit mélyebben kell a zsebetekbe nyúlnotok, ugyanis a közismert slágereket (mint például az Oscar-díjas Gyűrűk Ura-betétdalt, az Into The West-et, a hét remek feldolgozást, illetve a bónusz videoklipeket) csak a deluxe edition vásárlói élvezhetik.«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Green Day
(1 lemez)
21st Century Breakdown

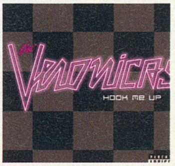


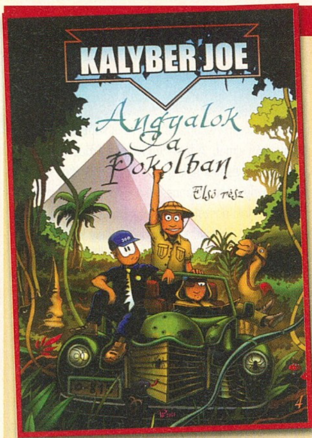
»Clapton - Winwood
(1 lemez)
Live (Madison Square Gar.)

»Magna Cum Laude
(1 lemez)
999

»Tamara
(1 lemez)
Vándorszél

»The Veronicas
(1 lemez)
Hook Me Up





»ÍRÓ/RAJZOLÓ: PILCZ ROLAND

ANGYALOK A POKOLBAN

írta» AMBER

»Kiadó: Factory Creative Studio »Oldalszám: 34 oldal »Ár: 1200 Ft

Kalyber Joe visszatért, a magyar képregényolvasók legnagyobb örömére. Habár a harmadik történetben véget ért egy történet, a kaland folytatódik és Joe és barátai ismét eszméletlen kalandokba keverednek. Az egyetem és a zűrös nőügyek már a múlté és mintha az egész képregény egy kisebb műfajváltáson esett volna át. Persze ezt nem mint negatívumot említjük, hiszen a történet még mindig szórakoztató, tele van jópofa kikacsintásokkal, csak ezúttal még tovább erősödött az Indiana Jones-jelleg, azaz ezúttal egy igen korrekt kalandképregényt kapunk, rengeteg fura szerzettel, egzotikus helyszínekkel és a Pilcz Rolandtól már megszokott bájos és egyedi rajzokkal. Habár egy teljesen új cselekményt kapunk, az szorosan kapcsolódik az Álmodozók című kötet történetéhez, hiszen Kay, Kalyber és Hugo az ott megtalált titkos térkép nyomán vágnak neki Afrikának, hogy megleljék a Majomkirály sírját és az ott rejtőző titokzatos kincset. Lesz itt dzsungel, fáradhatatlan orrszarvú pár, sivatag, piramis meg Szfinx és homok, rengeteg homok, csak hogy a borítón feszítő csodajárgányról ne is beszéljünk. Új helyszínek de megszokott tartalom, jópofa humorral, szerethető karakterekkel és az érezhető magyar ízzel. Ismét örömmel olvastuk Kalyber Joe kalandjait és csak azt tudjuk javasolni, hogy lapozzatok bele ti is. Abszolút megéri.«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: LARRY GONICK

KÉPREGÉNYES VILÁGTÖRTÉNET 2

»Kiadó: Nyitott Könyvműhely »Oldalszám: 306 oldal »Ár: 3980 FT

Az 5. Magyar Képregényfesztiválra jelent meg Larry Gonick Képregényes Világtörténet sorozatának második kötete, amely ismét háromszáz oldalon várja a humorra is történelemre éhes olvasókat. Az ismét meglehetősen vaskosra sikeredett második kötet ezúttal Kína tündöklésétől egészen Róma bukásáig meséli el a történelmet, komolyan elmerülve a részletekben, különösen odafigyelve az ebben az időszakban kialakuló vallásokra. Amellett, hogy Gonick alkotása tényleg részletesen veszi végig a kultúrális és történelmi eseményeket, egészen elképesztő mennyiségű vizuális és szöveges humort csempész az oldalakra, így a lehető legszórakoztatóbb formában vehetjük magunkhoz a letűnt idők legfontosabb információit. A történetmesélés folyékony, s habár olykor meglehetősen nagy ugrásokkal dolgozik, mégsem válik követhetetlenné. A külalak a megszokott: bohókás, de mégis rendkívül stílusos fekete-fehér képekből áll, ezzel adva meg a képregény sajátos hangulatát. A kötet egyetlen gyengesége, hogy valójában elképesztően tömény, s hiába van tele humorral, nagy adagokban megfeküdheti az ember gyomrát. Fogyasztása fejezetenként, kisebb adagokban ajánlott, így hosszabb ideig tart az élvezet és a mű befogadása sem szenved csorbát. Kicsiknek, nagyoknak egyaránt kiváló szórakozás, így nem hiányozhat a könyvespolcokról.«

»ÍRÓ: KARA »RAJZOLÓ: LEE YUN-HEE

DÉMONNAPLÓ 4

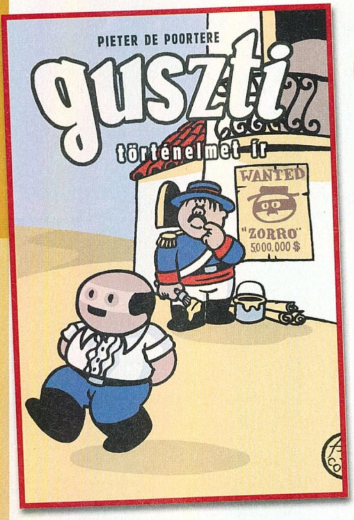
»Kiadó: Fumax »Oldalszám: 194 oldal »Ár: 1990 Ft

A Fumax Kiadó töretlen lelkesedéssel folytatja a mangák és manhwák kiadását és ez utóbbiak egyik legújabb példánya a Démonnapló negyedik kötete, amelyben végre beindul a történet legkomolyabb bonyodalma – a sorozat egyébként hét kötetes, tehát gyakorlatilag a mostani kiadványban már elindultunk a végkifejlet felé. Aki esetleg kimaradt volna az eddigi eseményekből, lényegében arról van szó, hogy IV. Raenef démonnagyúr halálát követően Eclipse kapja meg a feladatot, hogy találjon egy méltó utódat. A feladat nem egyszerű, és a dolog csak tovább nehezedik, mikor Eclipse egy korábban tolvajként tevékenykedő, vidám és jólelkű lányt kezd el kinevelni V. Raeneffé. Az alapszituáció tehát rengeteg konfliktusra és humorra ad lehetőséget és ezt a Démonnapló maximálian ki is használja. A karakterek szimpatikusak, szerethetőek, habár érdemes tudni, hogy újfent egy olyan manhwával van dolgunk, amely főleg a lányok szívét dobogtatja meg. A negyedik részben tehát lesz új fordulat, új szereplő, sőt még egy másik dimenzióba is eljutnak a karakterek. A sorozat negyedik része mellett ezúttal találhatunk egy részletes ismertetőt a Démonnapló mágiájáról, és még egy humoros kis történet is helyet kapott a kötetben. Az első három rész rajongóinak természetesen kihagyhatatlan vétel, akinek pedig felkeltettük az érdeklődését, az feltétlenül szerezze be a korábbi köteteket is, különben könnyedén elveszik a cselekményben.«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: PIETER DE POORTERE

GUSZTI TÖRTÉNELMET ÍR

»Kiadó: Nyitott Könyvműhely »Oldalszám: 52 oldal »Ár: 2480 Ft



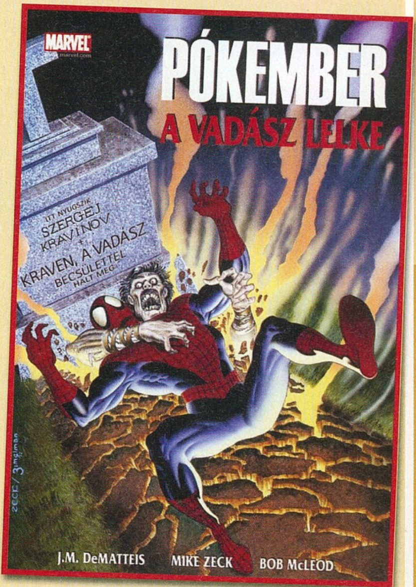
Az első, amit mindenképpen szeretnénk elmondani erről a képregényről, hogy a borító elképesztően megtévesztő. Hiába az aranyos figura, a kissé egyszerű, helyenként elnagyolt rajz, a kemény kötésű borítón belül elképesztő humorral megáldott képsorok várnak minket. A Guszti-sorozat (mert ez már a második kötet) tényleg nagyon becsapós és meglehetősen speciális képregény. Becsapós, mert nemcsak a borító, de maga a karakter is félrevezetheti az olvasót, biztos aranyos, jópofa kis fickó, cuki történetekkel – pedig egy fenét! Speciális, mert szöveg gyakorlatilag alig van a kötetben, minden a képeken múlik, s azok bizony beszédesek, nagyon is. Cikkünk alanyának nem véletlenül Guszti történelmet ír a címe, hiszen gyakorlatilag a paradicsom keletkezésétől napjainkig láthatunk benne kiragadott részleteket, mind a Bibliából, mind a történelemkönyvekből. Minden oldalra egyetlen, az emberiség sorsát nagyban meghatározó „történet" jut, általában tizenkét képkockában elmesélve. Találkozhatunk a paradicsomból való kiűzetéssel, a dinoszauruszok pusztulásával, az özönvízzel, a trójai háborúval, látjuk majd az első világháborút, a Titanic süllyedését és még számos „jeles" eseményt. Ami a legfontosabb, hogy a képsorok rettentően humorosak, de csak azoknak, akik nem prűdek, nem maradiak és tudják értékelni a politikailag teljesen inkorrekt, abszurd és teljesen fekete humort. A Gusztit megalkotó Pieter De Poortere ugyanis nem ismert sem istent, sem embert, szembement mindennel, amit jóízlésű ember messzire kerül és képes volt mindenből viccet csinálni, körülbelül minden második oldalon megbotránkoztatóan szórakoztató módon. Lesz itt Klu-Klux-Klan, gyermekmunka, pillangóhatás, vallás minden menynyiségben, francia forradalom és sorolhatnánk még az egyes momentumokat, amelyekben Poortere hihetetlen érzékkel találta meg a potenciált. A Guszti elsőre valami viccnek tűnik, grafikailag teljesen egyszerű, ha csak átlapozzuk anélkül hogy felfognánk a képeket, nem is értjük, hogy a kiadó mit akart ezzel a kötettel. Aztán ha elindulunk az elejétől, a harmadik oldalt követően egyre szélesebbre húzódik a vigyor az arcunkon és a közepétől bizony még a szemünk is kerekedni fog alkalmanként. Szóval botrányosan jó ez a kötet, csak vigyázzunk, hogy kinek kerül a keze ügyébe...«

»ÍRÓ: J. M. DEMATTIES »RAJZOLÓ: MIKE ZECK/BOB MCLEOD

PÓKEMBER - A VADÁSZ LELKE

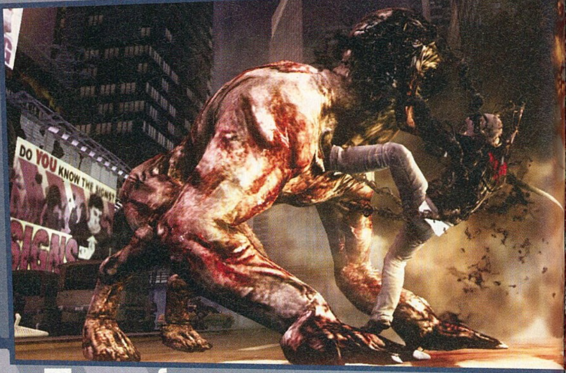
»Kiadó: Kingpin »Oldalszám: 48 oldal »Ár: 1800 Ft

A Kingpin kiadó lendülete töretlen, hiszen gyakorlatilag már hónapról-hónapra kapunk tőlük egy jól sikerült szuperhős történetet és a minisorozatok valamint az Új Bosszú Angyalai mellett mindenki kedvenc hősét, a Pókembert sem hanyagolják el. Annyira nem, hogy nem csupán a sajnálatos módon megszűnt Hihetetlen Pókember havilap történeteinek folytatását adják ki nagyobb kötetekben, de igazi klasszikus kalandokat is kapunk tőlük, méghozzá a falmászó aranykorából. Sokak szemében a piros-kék kosztümben hálóhintázó hős egy abszolút vicces figura, aki minden sarkon poénokat ereget, miközben börtönbe vágja a gonosztevőket. Alapból nincs is ezzel a leírással semmi baj, de Peter Parker/Pókember életében is voltak igen kemény, sötét szakaszok és most ebben a korszakba repít minket A vadász lelke című kötet. Talán sokan emlékeznek még a kilencvenes évek közepén megjelent Pókember történetre, amelyben Kraven, a vadász legyőzi Pókembert, majd közel két hétre elföldeli, hogy átvegye hősünk helyét, megmutatva, hogy nem csak legyűrni tudta a hálóarcút, de még jobb is nála. A Vadászat című történet mind a mai napig a valaha készült egyik legjobb Pókember sztori és ennek folytatása a Vadász lelke, amelyben Peter Parkernek meg kell mentenie az őt egyszer sírba tevő gonoszt, méghozzá nem hétköznapi eszközökkel (tudniillik Kraven halott, saját maga vetett véget az életének az emlegetett nagyszabású történet végén). Ez a feladat talán a legnagyobb megpróbáltatás Pókember életében és ennek köszönhetően a történet meglehetősen borongós és elgondolkodtató – legalább olyan fajsúlyos a Pók-történelemben, mint a Vadászat. Stílusos rajzok, lebilincselő hangulat és egy fantasztikusan megírt történet, lényegében egy kihagyhatatlan klasszikus, ami végre magyar nyelven is élvezhető, igényes kivitelezésben. Pókmániásoknak beszerzése kötelező, de melegen ajánljuk mindenki másnak is, hiszen ez tényleg egy olyan szuperhős-sztori, aminek értéke és mélysége van.«



»Prototype

Az, hogy a meglehetősen szabad, és véres játékmenettel rendelkező Prototype-ot sokan várjuk, nem lehet kérdéses. Az már annál inkább, hogy az Activision megbízásából készülő, és a Radical által fejlesztett csoda minősége milyen lesz. Jó jelek mindenesetre már most akadnak: a történetünk főhőse egy ármánykodásnak köszönhetően megfertőződik egy szuper vírussal – egy olyannal, amely soha nem látott képességekkel látja el, ám követel is valamit – a hajsza pedig megkezdődik. Saját fejlesztésű, mindenre képes grafikai motor, a világ legnagyobb részén csak és kizárólag felnőtteknek árusítható címke a dobozon – ebből még bármi lehet! A következő Guruban utánanézünk a dolgoknak, csak nem Darths-cal – tudjátok, ezt a programot csak nagykorúak próbálhatják ki!«

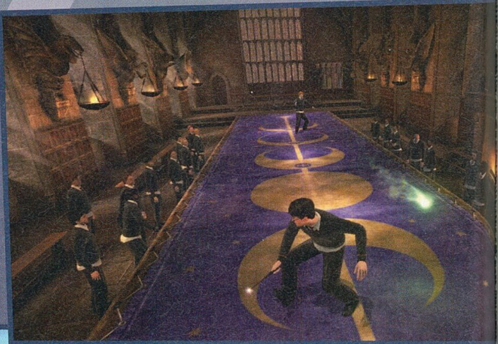


»Transformers: Revenge of the Fallen

Az előző Transformers-játékadaptáció maga volt a megtestesült kín és fájdalom, a folytatás elkészítéséhez pedig a gárdáknak alig két év állt a rendelkezésükre - ez általában nem sok jóval kecsegtet. Az Activision dirigálása alatt készülő, többjátékos opcióval is ellátott külső nézetű lövöldözős játékban felvehetjük többek között Optimus Prime alakját is, miközben megpróbáljuk elpusztítani a világra törő legnagyobb gonosz hatalmat. A termék platformlistája is egy kisebb viccnek felel meg: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2, NDS és PSP a vége. Pánikra azért még nincs ok - a film sztárjai közül páran (például Shia LaBeouf, és Megan Fox) hozzájárulnak hangjukkal a végterméhez, mi meg legközelebb megmondjuk, hogyan sikerült ez nekik.«

»Harry Potter 6

Harry és barátai hatodik évükre készülnek a Roxfort boszorkány- és varázslóképző szakiskolában - ám az idei év nem olyan lesz, mint a többi. Ahogy telnek, múlnak a hónapok, egyre több a baljós jel - nem elég, hogy mentora egyre több időt tölt Harryvel a szent ügy érdekében, de mintha a kastély falai közé is megpróbálna beszivárogni a gonoszság. Az EA Bright Light Studio által készített játék közel fél év bónusz fejlesztési időt kapott - a legújabb Potterbe a komolyabb nyomozati szálon felül pedig bekerül végre a varázslók sportja, a kviddics is. A grafika kissé kopottas, de azt le kell szögezni, hogy ha a fejlesztők éltek ezzel a félévvel, akkor az eddigi tendenciával ellentétben ezúttal egy tényleg 90%-os programot kaphatunk a kezünkbe. Jövő hónapban ez is kiderül!«



»Street Fighter 4

Olyan régen történt már, hogy minőségi, nagy költségvetésű bunyós játék érkezett személyi számítógépeinkre, hogy sokan talán azt is hitték, a műfaj végül teljesen kihalt, már ami a Windows-érát illeti. A Capcom azonban a sarkára állt, és közölte: elkészítik minden idők legjobb PC-s verekedős játékát, és olyan csomagolásban hozzák el nekünk, amilyet még nem láttunk. A konzolos változathoz képest élesebb textúrák, teljesen újraírt (billentyűzetre és egérre konfigurált) irányítás, villámgyors grafikus motor - egyelőre erről szólnak az ígéretek. Reméljük, sikerül jó eladásokat produkálni, hiszen a jövő függhet ettől. Mi a következő hónapban részletesen kivesézzük, vajon érdemes lesz-e beleinvesztálni a programba.«

NAGY TAVASZI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Fizessen elő a CHIP DVD magazinra most!

Garantált választható ajándék vár Önre!

DVD-mellékletes CHIP magazin előfizetés

17 940 Ft

Éves CHIP magazin előfizetés

500 FT KEDVEZMÉNY LAPSZÁMONKÉNT!
12 lapszám DVD-melléklettel **25 % kedvezménnyel,**
23 940 Ft helyett 17 940 Ft
Lapszámonként 1995 Ft helyett csak 1495 Ft!

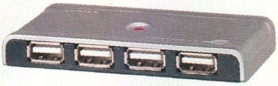
6000 Ft megtakarítás/év!

+ Kingston Data Traveler, 4 GB-os pendrive

Mindenki számára elérhető mobilitás és kiváló minőség egy kisméretű eszközben.

vagy

+ NORTEK USB HUB 432 2.0 slim



4 portos USB Hub UltraSlim kivitelben, USB 2.0 nagysebességű csatlakozás, Plug & Play működés, áramfelvétel a PC USB csatlakozójáról, notebook-hoz tervezve

RENDELJE MEG AZ ELŐFIZETÉST ÉS VÁLASSZON AJÁNDÉKAINK KÖZÜL!

A MEGRENDELÉS MENETE: Keresse fel a **www.itmediabolt.hu** weboldalt, töltse ki a megrendelőlapot és válasszon ajándékot! Az előfizetés a DVD-mellékletes CHIP magazinra, 12 lapszámra vonatkozik. Az akció 2009. június 30-ig érvényes.

Ha Önnek van élő előfizetése, de nem szeretné ezt az akciót kihagyni, akkor meghosszabbíthatja még élő előfizetését. Kérjük a megrendelőlapon jelezze, ha meghosszabbítást kér. Az ajándékot befizetést követően automatikusan postázzuk. Az előfizetés a befizetés időpontjától függően, de leghamarabb a 2009. júniusában megjelenő 2009/07-es CHIP lapszámtól tud indulni.

További információ: 06 (1) 577-2615, 06 (1) 577-2631, 06 (1) 577-2635, 06 (1) 577-2666 • mpb@motorpresse.hu • www.chiponline.hu • www.itmediabolt.hu

»JÁTÉKDEMÓK:
Euro Truck Simulator / Gobliiins 4 / Puzzle Kingdom

»SHAREWARE JÁTÉKOK:
Adventures of Robinson Crusoe / Deep Voyage / Diamond Drop 2 / Escape Rosecliff Island / Golden Sub / Grandmaster Chess Tournament / Legacy World Adventure / Plan It Green / The Tales of Bingwood To Save a Princess

»PCG LIVE-TESZTEK:
Battlestations Pacific / Demigod / Infamous / Velvet Assassin / X-Men Origins: Wolverine / Zeno Clash

»VIDEÓELŐZETESEK:
Beyond good and Evil 2 / Bioshock 2 / Call of Duty Modern Warfare 2 / Duke Nukem Forever / Mass Effect 2 / Prototype (2db) / Red Dead Redemption / Stark D-A-C / Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

»JAVÍTÁSOK:
Bully Scholarship Edition v1.2 / Elven Legacy v1.0.9.2 / Euro Truck Simulator v1.2 / Tom Clancy's EndWar v1.02

»MOZIELŐZETESEK:
Armored / District 9 / GI Joe: The Rise of the Cobra / Moon / Orphan / The Proposal

»INGYENES JÁTÉKOK:
Flying Model Simulator / GrowWing / Territory

»HÁTTÉRKÉPEK:
Gears of War 2 / Overlord 2 / Red Steel / Stormrise / Wheelman / Dawn of War 2 (2db) / World in Conflict: Soviet Assault / Battlestations Pacific (8db) / The Sims 3 (4db) / X-Men Origins: Wolverine (5db)

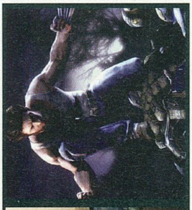
»TURKÁLÓ:
CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / Burn4Free v4.6 / BurnAware Free v2.3.3 / DeepBurner v1.9 / ImgBurn v2.4.2.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.5 és nVidia Forceware 185.85 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.6 / Hypersnap v6.50.02 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96 | Multimédia: Adobe Reader 9 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.7.5 / MediaMonkey v3.07.1191 / Quicktime Player v7.6 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.552 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.1 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.12.0.658 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Avira AntiVir Personal v9.0.0.394 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

PROTOTYPE VIDEÓ

GOBLIIINS 4 DEMO

BATTLESTATIONS PACIFIC VIDEÓTESZT

WOLVERINE VIDEÓTESZT



pcguru DVD **FLATOUT 2** **2009. 07.**

BIOSHOCK 2
10 perc videó a játékból

MOZIELŐZETESEK
Újdonságok a filmek világából

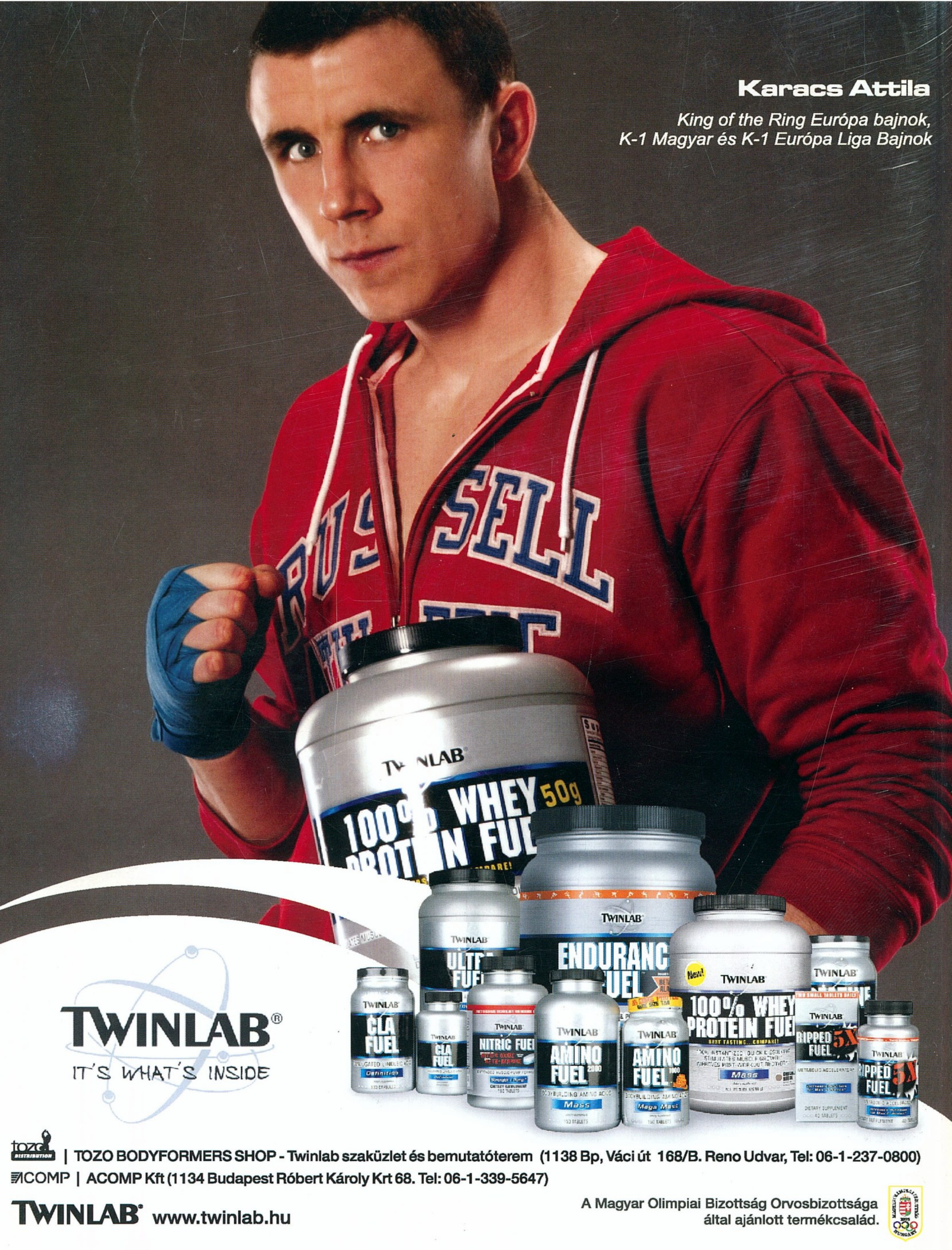
07. pcguru DVD

FLATOUT 2

GEO A világot felfedezni és megérteni.

Európa legolvasottabb ismeretterjesztő magazinja, a GEO!
Egy magazin azoknak, akik többet szeretnének tudni a világról.

Kedvezményes előfizetés a www.geo-magazin.hu oldalon vagy az mpb@motorpresse.hu e-mail címen. Telefonon a 06-1-577-2631-es számon.


Karacs Attila
King of the Ring Európa bajnok,
K-1 Magyar és K-1 Európa Liga Bajnok
TWINLAB®
IT'S WHAT'S INSIDE
TOZO BODYFORMERS SHOP - Twinlab szaküzlet és bemutatóterem (1138 Bp, Váci út 168/B. Reno Udvar, Tel: 06-1-237-0800)
ACOMP | ACOMP Kft (1134 Budapest Róbert Károly Krt 68. Tel: 06-1-339-5647)
TWINLAB® www.twinlab.hu
A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága
által ajánlott termékcsalád.